EN BÚSQUEDA
Narrativa Interactiva Transmedial en Bogotá

BECA CINEMATECA DE CREACIÓN DE NARRATIVAS AUDIOVISUALES TRANSMEDIA

Programa distrital de estímulos 2014

Mutante.Lab

Natalia Rivera M.

Pedro Luis Mendoza.



Contenido.

Ficha Técnica

Nombre del Proyecto

En Búsqueda. Narrativa Interactiva Transmedial en Bogotá

Idioma Original

Español.

Duración Proyectada

Audiovisual: 7:00 minutos.
Experiencia: 2 meses.

Formatos de Registro

Audiovisual: Cine Digital, Full HD.

Plataformas del Contenido

Página web
Aplicación para smartphone / E.Book
Impresos / Intervención urbana
Audiovisual

Medio Interactivo

Aplicación para smartphones

Sinópsis

Raúl, integrante de una banda cyber criminal sustentada en la estructura de una gran empresa de seguridad informática, Vítreo, traiciona y roba el dinero y la tecnología usada en el ultimo gran robo a un banco. Ante esto los integrantes de la banda emprenden una búsqueda por recuperar lo que han perdido, en la cual Alex, colaborador y amigo de Raúl, será quien debe confrontar las consecuencias sin tener claro contra quién ni por qué, en una carrera por salvar su vida y la de su pareja.

Equipo de trabajo

IDEA ORIGINAL
Pedro Luis Mendoza
Sergio Navas
Natalia Rivera

GUION
Pedro Luis Mendoza
Natalia Rivera
Juan Diego Rivera

DIRECCIÓN GENERAL
Natalia Rivera
Pedro Luis Mendoza

PRODUCCIÓN GENERAL
Natalia Rivera

PRODUCCIÓN DE CAMPO
Margarita Gonzáles

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA
Juan Diego Rivera

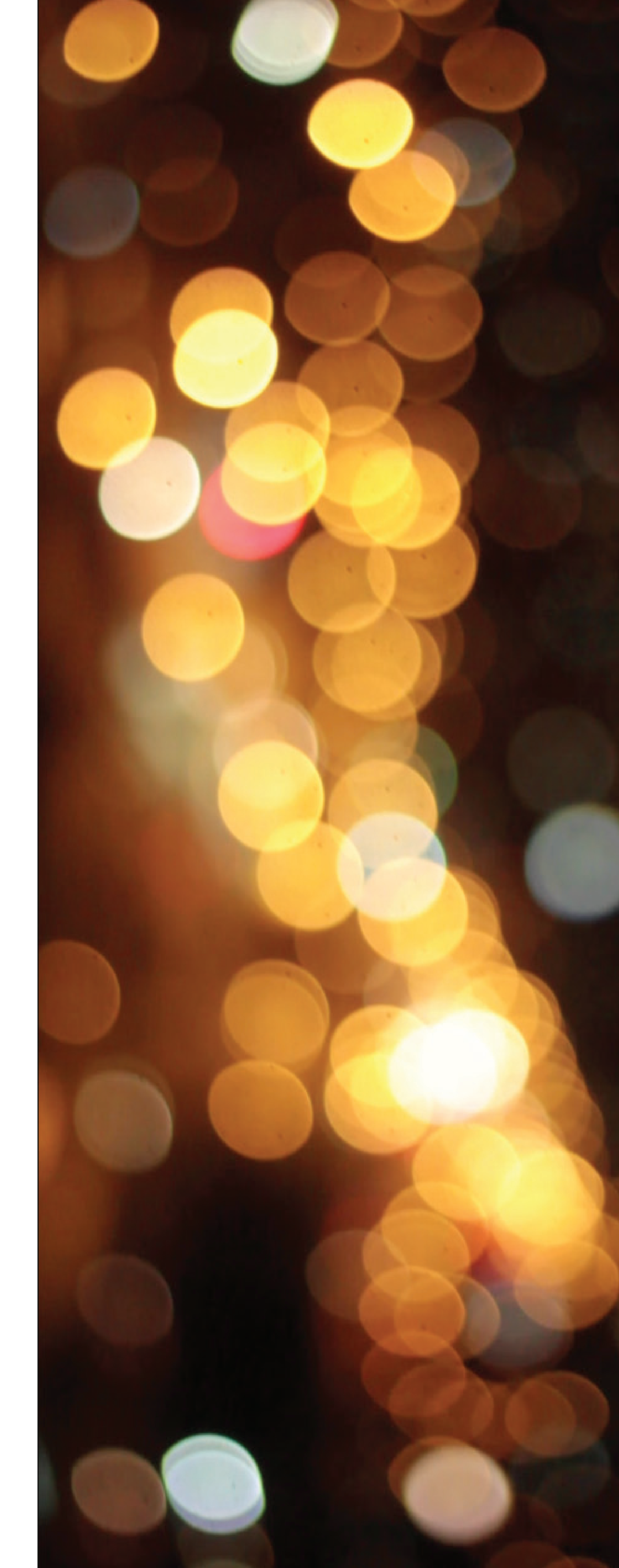
DIRECCIÓN DE ARTE
Carol Peña
Juan Camilo Torres

DIRECCIÓN DE ACTORES
Sergio Carreño

DIRECCIÓN DE CASTING
Sergio Carreño

ILUSTRACIÓN E IMAGEN
Nataly Guzman

PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS
Sergio Bautista



Introducción

Narrativa Audiovisual Futura

Un nuevo planteamiento de la narrativa transmedial, que la lleva no solo a contar un universo a través de varios medios sino a invitar a su espectador a ser más activo y participar de la creación y el desarrollo de la narrativa es lo que nosotros queremos establecer como una Narrativa Interactiva Transmedial. Una visión relacionada con la gamificación de las historias y un potencializador de un nuevo perfil de usuario que no solo consume sino que crea, un consume-author[1] en una obra de creación colectiva.

El desarrollo de una narrativa transmedial interactiva en la ciudad de Bogotá tiene como objetivo la revaloración de los espacios tradicionales como portadores de historia y una re categorización de nuestra ciudad, como una potencial desarrolladora de tecnológías interactivas. Bogotá se ha convertido en un centro de consumo de internet y nuevos medios, no solo en Colombia sino en toda Latinoamérica, por esta razón la ciudad debe expresarse de forma contundente en este nuevo tiempo. La creación y el desarrollo de una experiencia innovadora en cuanto a narrativas audiovisuales puede llegar a fortalecer la visión del desarrollo actual de la ciudad y promoverlo.

El colectivo de diseño abierto y horizontal Mutante.Lab se ha enfocado en la investigación y desarrollo de medios de interacción futura, haciendo especial énfasis en las posibilidades actuales de la Realidad Aumentada y sus variantes. Encontrando en cada una de estas técnicas inmersivas un fuerte potencial para el diseño de experiencias y una visión futura de nuestro entorno, a partir del cual proponemos el universo de esta narración.

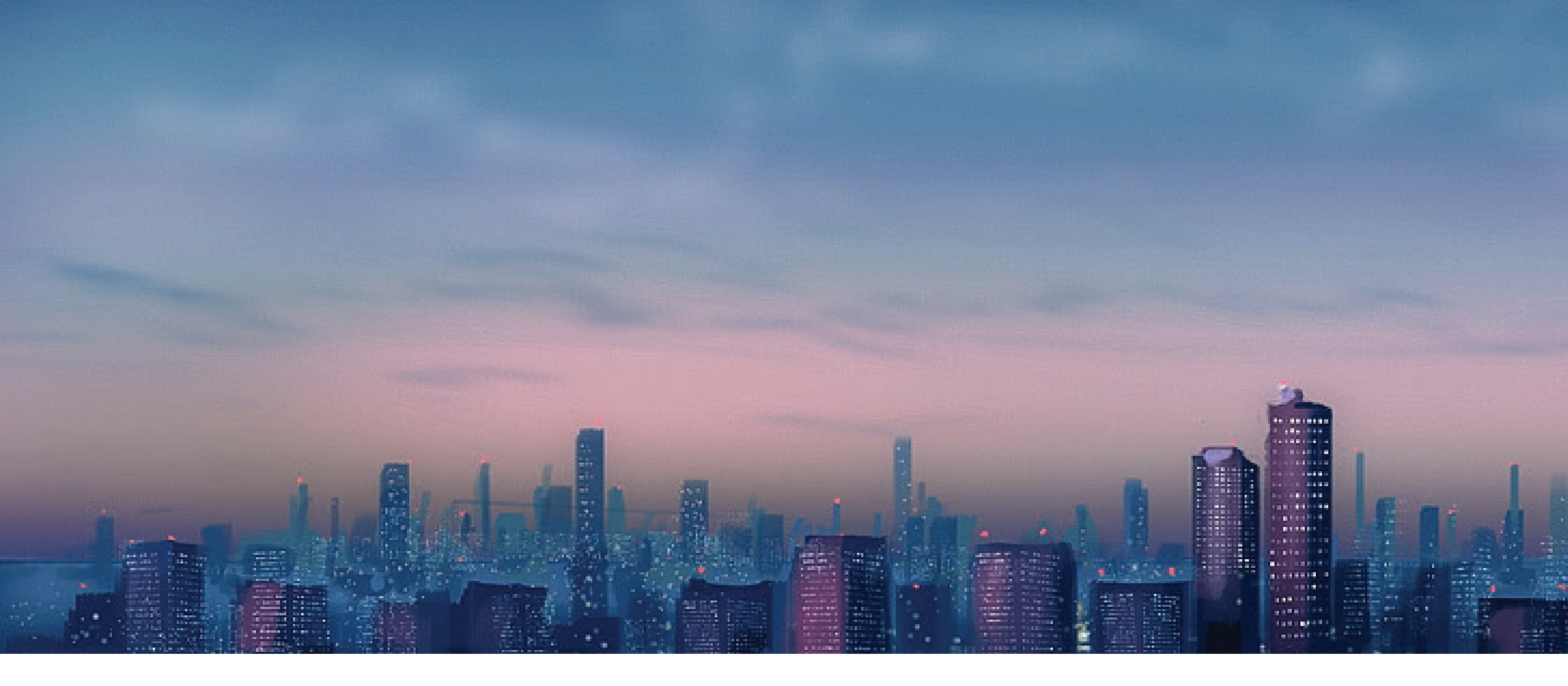
En Búsqueda es un universo de ciencia ficción creado a partir del desarrollo futurista mixto entro lo utópico y lo distópico, su temporalidad actual genera una relación directa con los participantes y les ayuda a descubrir cómo ese futuro que de cierta forma nos imaginamos colectivamente ya está ocurriendo y cómo su distribución no es tan equitativa como en muchos casos se llegó a pensar.



Concepto de los espacios futuristas.

En Búsqueda invita a sus lectores, participantes y autores a construir entre todos esta historia futura, haciendo uso de una página web como centro de acceso a la información, los participantes podrán descargar la aplicacion, recorrer la ciudad, y de ellos dependerá que la historia se desarrolle o no.

1. CHROMETZKA, Lucia. Designers and managers facing consum-authors: the rise of a self-governing design? Future Concept Lab. Milan, Italy. 2008.



Objetivos

El objetivo principal de la propuesta es establecer una nueva forma Narrativa Transmedial Interactiva a través de la inmersión del lector o espectador en el desarrollo de la historia, permitiendole aportar, tomar decisiones y reconocerce como protagonista dentro de esta.

Entre otros objetivos se encuentra el promover una visión de Bogotá mucho mas avanzada en desarrollos tecnológicos, planteado desde el alto contraste existente en los espacios del universo creado y reflejado en las técnicas a usar para el desarrollo de la historia, la realidad aumentada, el project mapping, entre otras.

Mejorar la percepción relacionada con el espacio a intervenir, el Centro y la Candelaria, y sus espacios tradicionales que han sobrevivido a décadas de historia, promoviendo un recorrido por el espacio físico que se encuentra en la narración y proporcionándole un nuevo valor dentro de una historia actual.

Establecer y promover la creación colectiva como una de las estructuras de trabajo con mayor nivel de eficiencia a través de todo el planteamiento teórico y filosófico del equipo de trabajo y los desarrollos de interacción de la obra misma. Buscando fomentar en nuestra ciudad y nuestro país una filosofía de trabajo que considera fuertemente que no existe desarrollo sustentable bajo la competencia sino bajo la colaboración.



Universo de la Narración

En la actualidad, los muros abandonados y derruidos de la ciudad de Bogotá esconden tras ellos un mundo de desarrollos de alta tecnología relacionados con la seguridad biométrica. Una ciudad que choca fuertemente entre su mundo externo e interno, una ciudad que a pesar de su poca vanguardia en cuanto a desarrollos industriales y arquitectónicos ha logrado avanzar rápidamente en cuanto a la investigación y el desarrollo biomédico y biométrico, pero que su acceso le corresponde solo a unos pocos.

Bogotá es la ciudad en constante cambio que conocemos, sus calles intervenidas por los habitantes, por los constructores y por las grandes empresas se muestran tal como en nuestra cotidianidad, pero su mundo tecnológico interno influye en el exterior más de lo que nos imaginamos.

De forma oculta crece orgánica y exponencialmente una gran agencia de seguridad informática biométrica cuyas cabezas regentes han conformado una banda criminal hacker que roba a las empresas para luego ofrecer sus servicios propios de seguridad. Su nombre es VÍTREO, y del equipo que ellos están desarrollando actualmente ningún bogotano había escuchado antes.

El estilo de la historia corresponde a la novela policiaca, que toma elementos estéticos importantes del ciberpunk, es la ciudad artificial, el universo criminal a cargo de las corporaciones con un poder emergente y construido que supera la autoridad estatal, una guerra digital en manos de hackers. Una ciudad que detrás de sus fachadas abandonadas esconde cuarteles informáticos cuya tecnología futurista se mantiene exclusiva para el uso criminal.

La desigualdad social actual es un elemento muy relevante para la generación del universo ya que partimos de una idea: El futuro ya está aquí pero no le ha llegado a todos por igual. Se hace evidente que este planteamiento corresponde a la estratificación social que le permite el acceso a la tecnología a unos cuantos y el peso social que esto trae consigo debe ser evidenciado a través de la historia.

Bogotá con sus calles intervenidas, sus espacios turísticos y sus lugares tradicionales y la ficción de un mundo altamente tecnológico son los espacios de *En Búsqueda*.

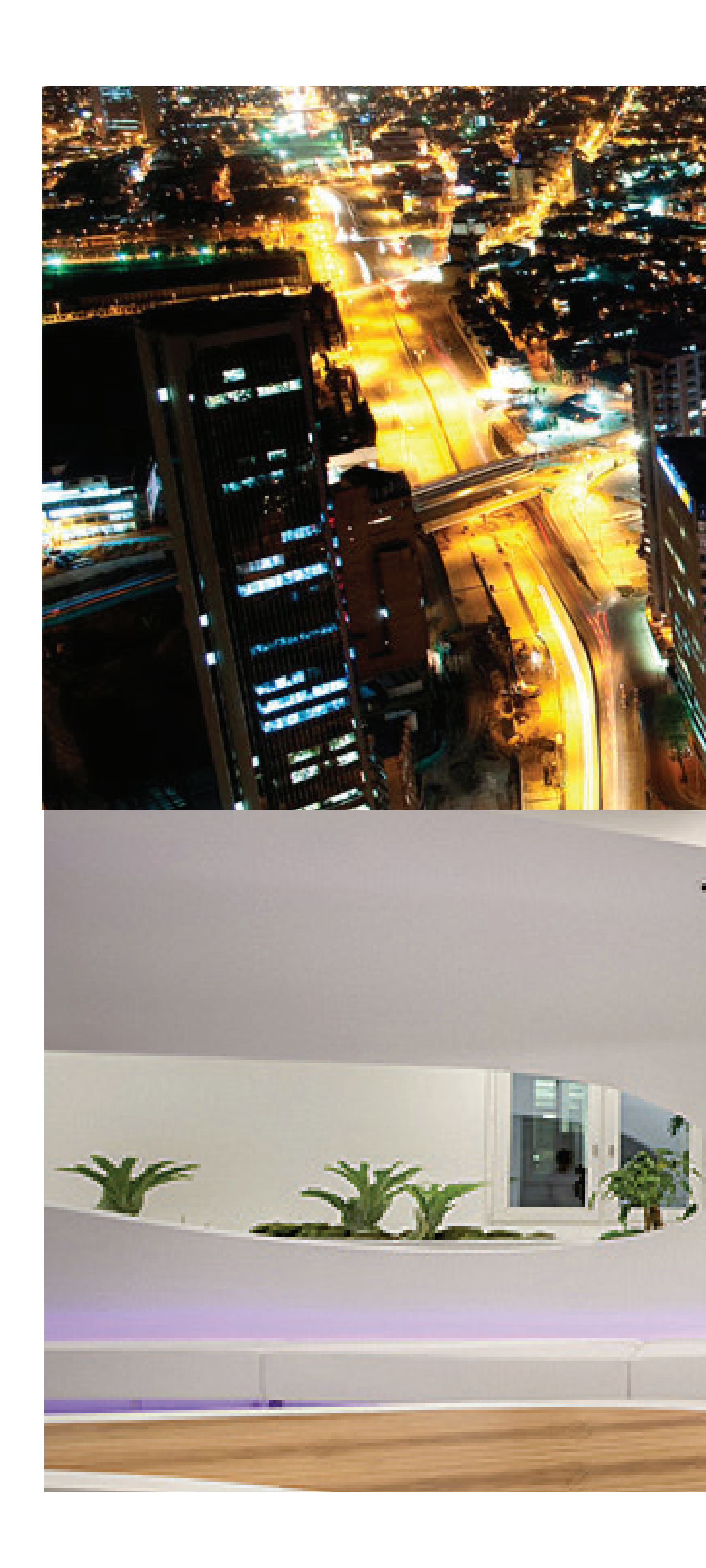
Espacios

Bogotá tiene su color en las noches, este está dado por la luz amarilla que predomina en la iluminación pública y doméstica de la ciudad.

El dinamismo, la densidad de población que se evidencia en el tráfico, la humedad de una ciudad lluviosa y la constante construcción y transformación son las características que queremos resaltar del espacio exterior.

Los espacios internos por su parte son espacios ascepticos, correspondientes a los laboratorios de experimentación biológica, estos espacios son los espacios aumentados, con superficies interactivas, proyecciones holográficas, construcciones traslúcidas. La luz proviene de variaciones en las proyecciones por tanto estas serán mucho mas coloridas y diversas.

El contraste en los espacios será también evidenciado en otras escalas del universo, los personajes, los objetos y la ambientación.




TEQUENDAMA

Diseño Prospectivo

El Espacio Transformable es un nuevo contexto que corresponde a un espacio aumentado, un espacio potenciado por redes Wireless, acceso ubicuo a internet y realidad aumentada. Este espacio futuro, que grandes compañías se encuentran proyectando, entre ellas Google, con las google glass, Nokia con su realidad Mixta o Corning, con superficies táctiles en diversos materiales, desde vidrios fotovoltáicos hasta cerámicas, es el futuro que queremos crear para nuestra historia.

Una búsqueda por relacionar aspectos técnicos de producción futura y aspectos estéticos y conceptuales que les correspondan es lo que denominamos diseño prospectivo. Una visión desde el diseño industrial de los próximos objetos y espacios con los que el ser humano interactuará en su día a día, que se presente de forma atractiva a los usuarios y que logre corresponder a la visión actual de dicho futuro, es decir, incluyendo elementos estéticos y productivos que ya estén desarrollados o que se encuentren en desarrollo.

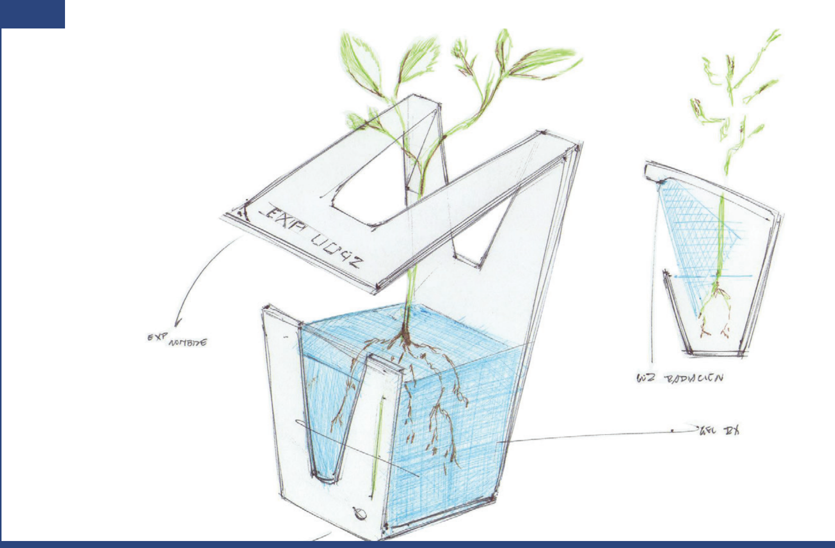
El diseño prospectivo será entonces la base para la construcción de nuestros entornos, pensando en la gran incidencia de la luz como proyector de información, es decir, holografías, pantallas traslúcidas, lectores laser y complementándola con entornos blancos y asépticos de laboratorio que se tornan como un lienzo en blanco para recibir dicha información. La gran carga conceptual en el desarrollo de los objetos será la encargada de dar mayor verosimilitud a nuestra propuesta.

Entre los objetos que nos encontramos diseñando se pueden encontrar objetos de uso personal como celulares, dispositivos de seguridad desarrollados por la empresa Vítreo, contenedores de naturaleza para espacios internos y superficies de interacción táctil.



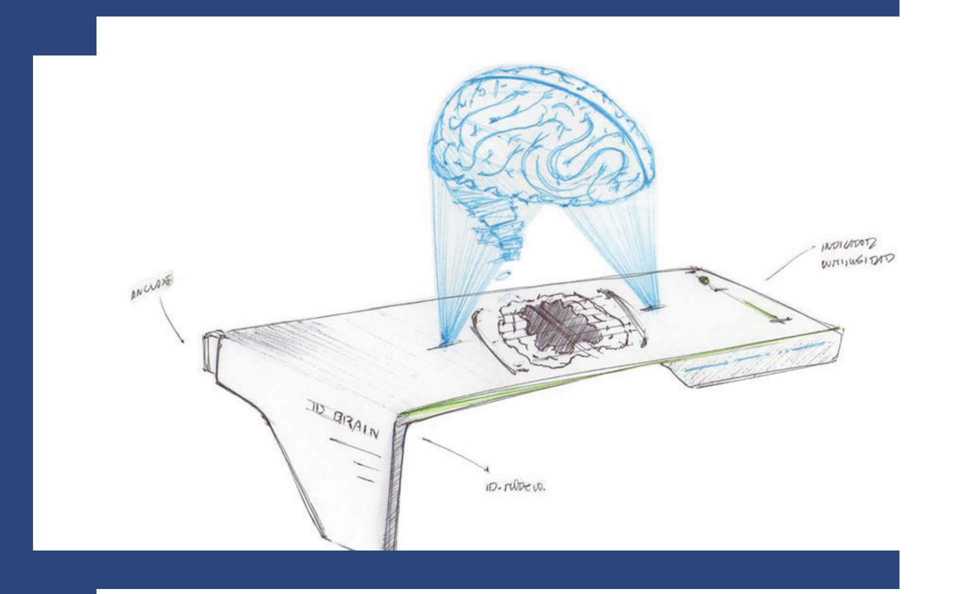
Celular con pantalla flexible

En la narración le pertenece a Raúl y es su centro de control.



Naturaleza contenida

Ambientación de los espacios internos y ascepticos.



Proyector holográfico

El laboratorio estará equipado con superficies interactivas y proyectores holográficos.

Historia

Sinopsis

Raúl, integrante de una banda cyber criminal sustentada en la estructura de una gran empresa de seguridad informática, Vítreo, traiciona y roba el dinero y la tecnología usada en el ultimo gran robo a un banco. Ante esto los integrantes de la banda emprenden una búsqueda por recuperar lo que han perdido, en la cual Alex, colaborador y amigo de Raúl, será quien debe confrontar las consecuencias sin tener claro contra quién ni por qué, en una carrera por salvar su vida y la de su pareja.

Trama

En Búsqueda es la historia del más grande robo bio cibernético en la historia del país, por una de las bandas criminales tecnológicamente más avanzadas del mundo. Liderada por Manuel Camargo, Reconocido empresario y científico, Gerente de Vítreo, la empresa de seguridad biométrica más importante. Tras el robo la Banda se fracciona al ser traicionada por Raúl, quien hasta el momento había diseñado el software de hackeo y duplicación de retinas, sin embargo junto a Mónica, ex-integrante de la banda deciden robar el dinero y los últimos desarrollos tecnológicos; un lente de contacto falsificador de retina y un duplicador de retina. Que habían sido desarrollados gracias a la compra de córneas humanas en el mercado negro, hecho ante el cual Raúl se opone y destruyendo toda posibilidad de reconstruir los prototipos del duplicador y los lentes.

A partir de esto la banda despliega todas sus fuerzas en búsqueda de Raúl o cualquier rastro que los conduzca a él. En medio de esta búsqueda Alex, el mejor amigo de Raúl y colaborador en el desarollo del software se ve envuelto sin tener idea alguna de lo que ha sucedido, ante esto Alex debe buscar en medio de la ciudad lo que Raúl ha robado con el fin de salvar su vida y la de su pareja.

---

* La historia completa en forma narrativa se encuentra en la pág. 22 en la historia del E-Book y en la pág. 40 en el guion literario para la pieza audiovisual.

Medios / Plataformas

La historia de *En Búsqueda* será narrada a partir de tres plataformas, en tres momentos sucesivos diferentes, un E-Book instalado dentro de una aplicación para smartphones, una intervención urbana en espacios públicos y privados, y finalmente una pieza audiovisual. Estas plataformas estarán fuertemente ligadas entre ellas y a la página web como plataforma transversal de acceso y apoyo a la información.

La primera parte de la narración que comprende entre la reunión de la banda y el desarrollo inicial del prototipo entre Raúl y alex será narrada en las primeras 5 páginas del E-Book incluidas al descargar la aplicación o al acceder con un perfil a la página web. Este corresponde al primer momento de la experiencia.

El segundo momento será la Intervención Urbana, esta intervención permitirá que las personas accedan a la continuación de la historia ubicando en la ciudad pistas para que los lectores desbloqueen las páginas siguientes. Esta parte continúa la narración que comprende desde el desarrollo final del prototipo hasta la ejecución del gran robo. El tiempo de desarrollo estimado para esta etapa es de 2 meses.

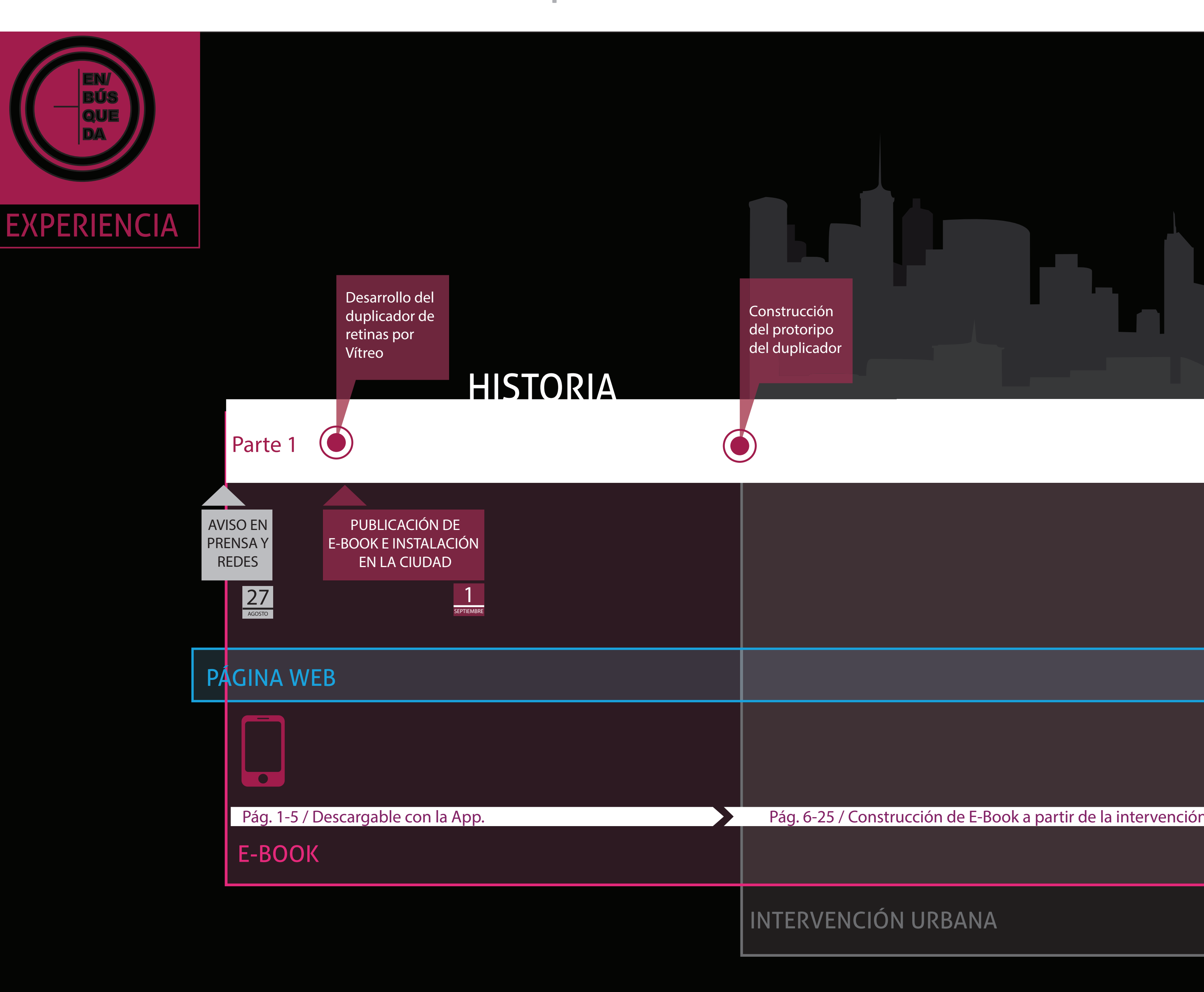
El momento final de la experiencia es la tercera fase, en donde a través de una pieza audiovisual se le presenta a los participantes la continuación de la historia, desde la huida de Raúl hasta el encuentro de Alex con Alejandro, el jefe de la banda criminal.

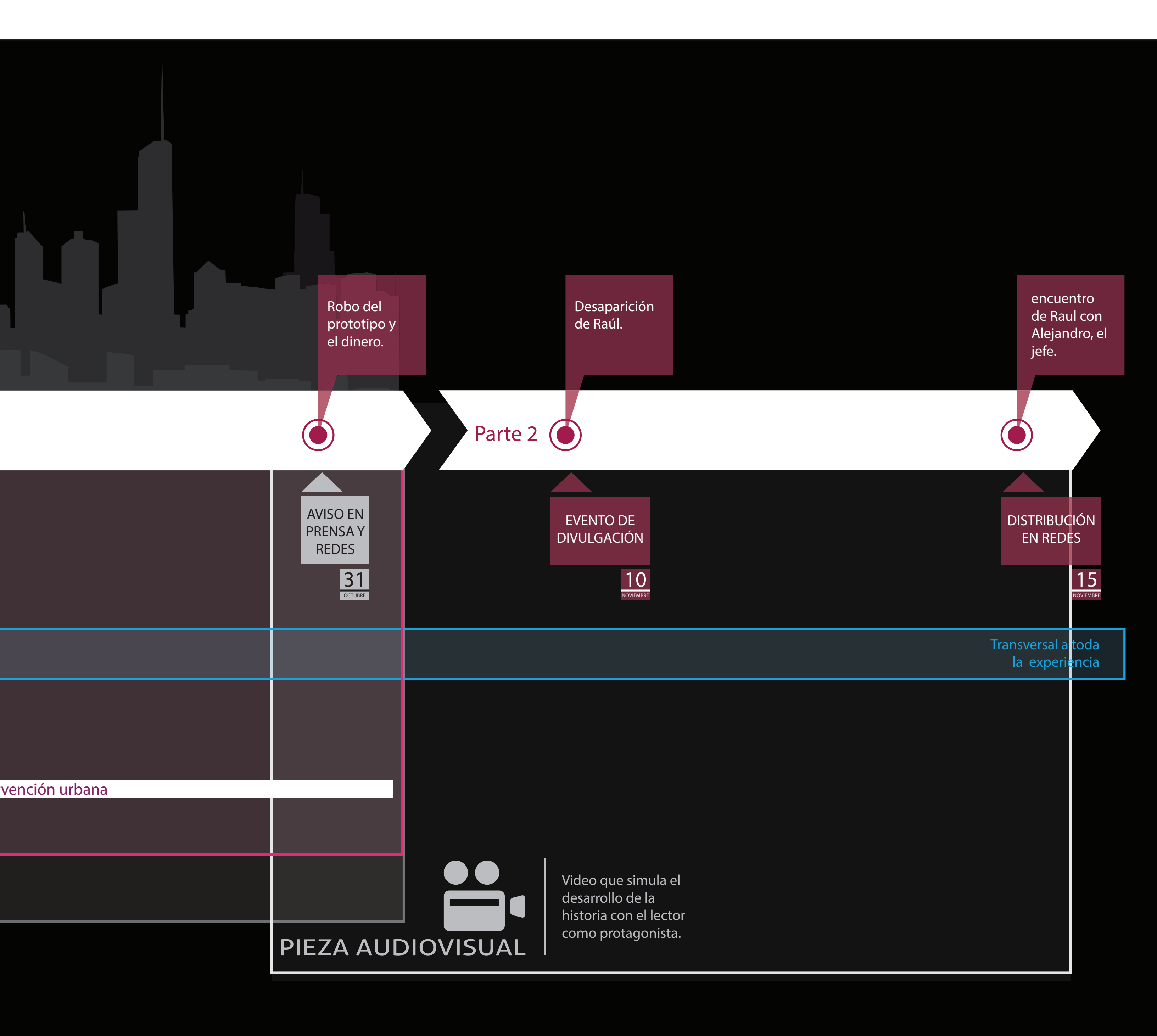
Es importante resaltar que aún cuando la experiencia se propone para ser vivida a través de un samrtphone, las plataformas y la información se establecen de tal forma que los participantes que no cuenten con un celular inteligente puedan seguir el desarrollo de la historia y desbloquear pistas a través de su perfil en la página web.

La viariedad de plataformas/medios interactivos y la distribución de la historia para ser narrada a través de estos se explica de mejor manera en la siguiente infografía:

Línea de Tiempo

Distribución de la narración en las distintas plataformas




Robo del prototipo y el dinero.
Desaparición de Raúl.
encuentro de Raul con Alejandro, el jefe.
Parte 2
AVISO EN PRENSA Y REDES
31
OCTUBRE
EVENTO DE DIVULGACIÓN
10
NOVIEMBRE
DISTRIBUCIÓN EN REDES
15
NOVIEMBRE
Transversal a toda la experiencia
vención urbana
Video que simula el desarrollo de la historia con el lector como protagonista.
PIEZA AUDIOVISUAL

Página Web



Visual de la página de inicio

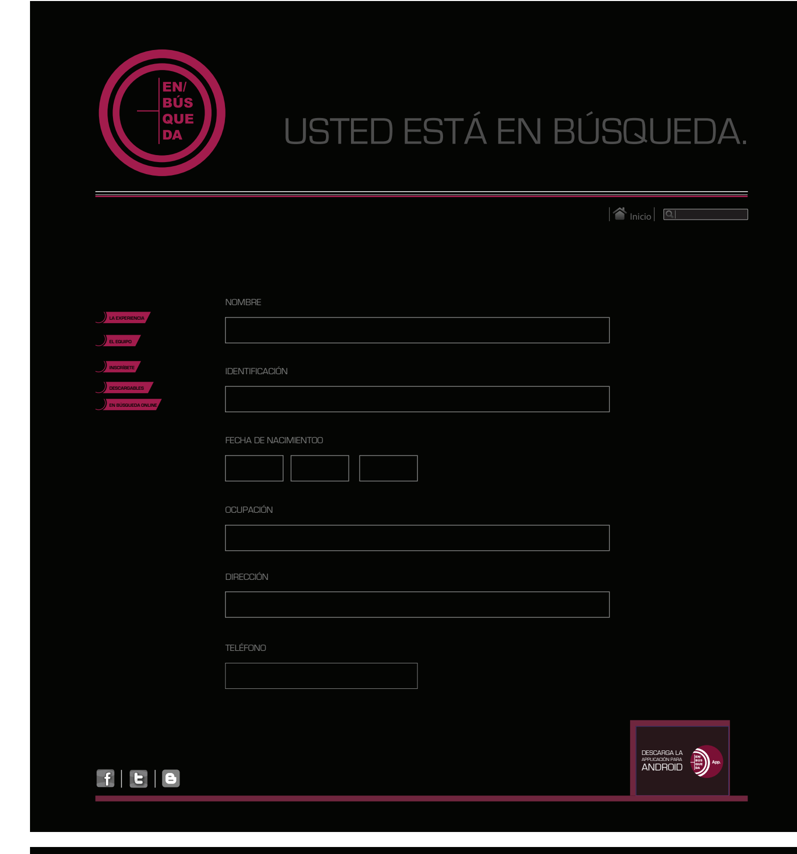
La página web se establecerá como el punto de integración y acceso a las plataformas y medios que serán usados para contar nuestra historia, en primera instancia la publicidad en prensa y en las redes dirigirán hacia la página web en donde se encontrará la descripción de la experiencia y el acceso directo a la aplicación para samrtphones y el E-Book.

Contenidos

La página web no cuenta por tanto con un rol narrativo, pues será un medio transversal a toda la experiencia que facilitará el acceso de los participantes y lectores a la información acerca del desarrollo y la actualización del proyecto.

Entre los contenidos más relevantes que se podrán encontrar en la página web está el acceso a los descargables, el E-book y la aplicación, información del equipo de trabajo, patrocinadores y colaboradores, actualización constante de la experiencia y acceso a redes sociales. Los participantes que no cuenten con un smartphone podrán registrar las pistas a través de la página y seguir en esta misma el desarrollo de la historia.

El look de la página corresponderá directamente al desarrollo de la imagen "*En Búsqueda*" que está siendo realizado por la Diseñadora Gráfica de la Universidad Nacional de Colombia, Nataly Guzman.







E-Book

Aplicación para Smartphone

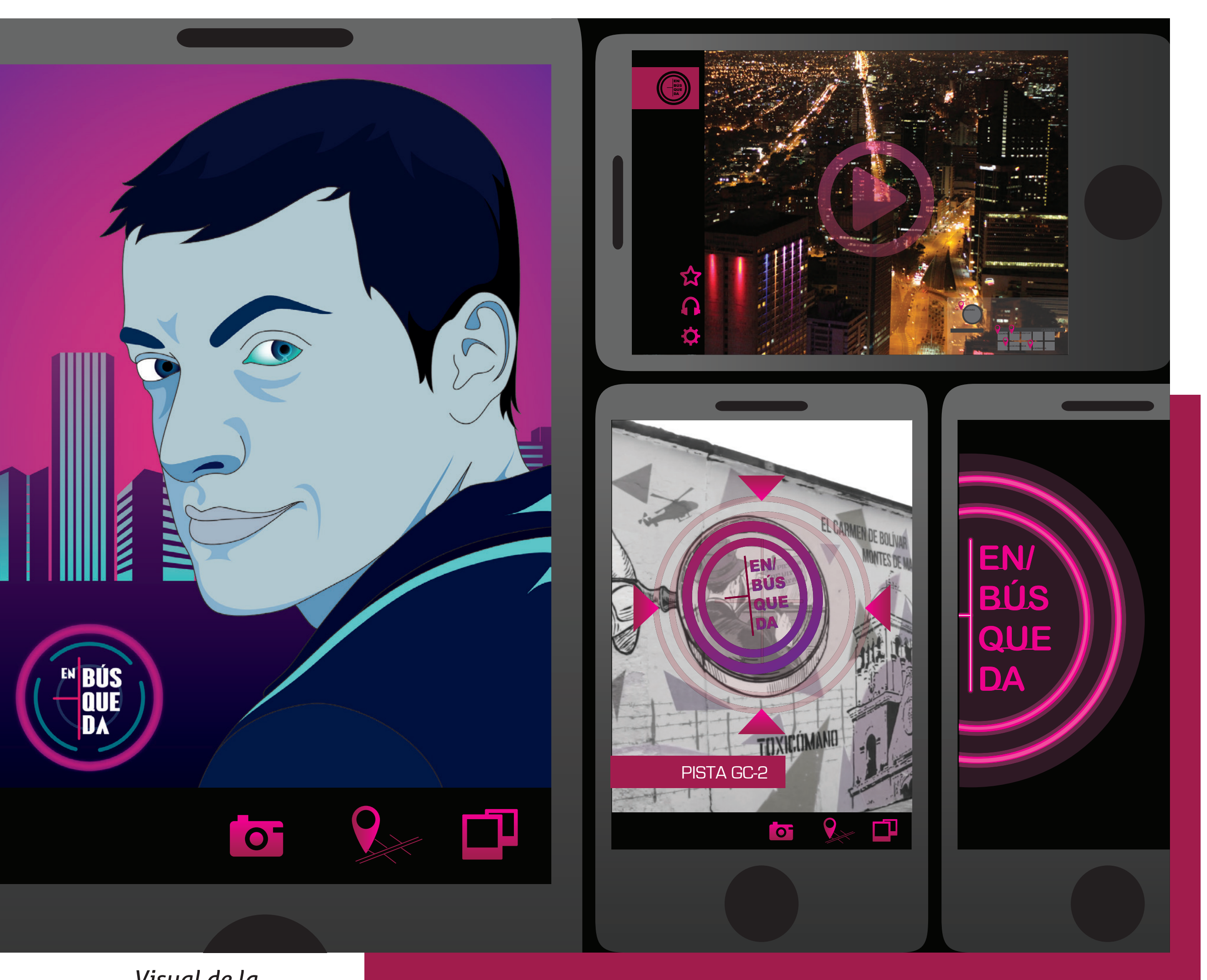
En el primer momento de la experiencia interactiva *En Búsqueda*, los participantes serán invitados a descargar en sus celulares una aplicación que les permitirá hacer parte del juego, esta aplicación que se encontrará en la página web y en la tienda de Android, será la introducción de los participiantes a la historia.

Cuando las personas descargan la aplicación, esta trae consigo la primera parte de la historia narrada en 5 páginas de un E-Book interactivo, es decir, un E book animado que de forma mixta junto a los textos le cuenta la historia a las personas. El E-Book descargable en sus primeras 5 páginas realiza la presentación del contexto, los personajes y una pequeña introducción a la historia del desarrollo del duplicador de retinas.

La aplicación para smartphones incluirá además de la primera parte del E-Book, un mapa de geolocalización de las localidades Candelaria y Centro, y un lector de realidad aumentada o códigos QR. Estos elementos anexos serán los que interactuarán con la intervención urbana a partir de la cual el E-Book se conformará en su totalidad, llegando a unas 25 páginas.

El segundo momento del E-Book es entonces el desarrollo de la intervención urbana en donde las personas recorriendo la ciudad encuentran pistas que desbloquean la continuación de la narración. La historia que deberá ser desbloqueada comprende desde la construcción del prototipo del lector de retinas hasta la ejecución del gran robo.

Una versión del E-Book y su actualización constante se encontrará disponible en la página web para que personas que no puedan acceder a él por medio de un smartphone puedan registrar las pistas, seguir la historia y promover su desarrollo. El E-Book y la página web estarán fuertemente ligados.



Visual de la aplicación para smartphone

Una vez descargada la aplicación, esta requerirá la generación de un perfil para permitir su uso, es decir la persona deberá crear un nombre que le permita ser identificado dentro de la interacción, así, en un segundo momento en donde se desbloquean las pistas de la intervención urbana se podrá llevar un registro de participación.

Narración Escrita para E-Book.

1.

En medio del espesor del smog cotidiano de la ciudad, de sus contrastes entre árboles y construcciones, sobre una calle de Bogotá, se erige el gran edificio blanco de Vítreo, una de las empresas más importantes a nivel internacional en seguridad informática y biométrica. Tras su gran puerta de cristal, entra afanado Raúl, quien pasa de largo las oficinas sin siquiera mirar a su alrededor, mientras muy cortésmente recepcionistas, celador y empleados lo saludan. Se acerca a un ascensor de cristal y puertas metálicas que está ubicado al fondo de una fila de tres ascensores. Junto al ascensor se encuentra de pie un hombre vestido de traje, que le saluda. Raúl coloca su pulgar sobre lector de huella ubicado junto a la puerta del ascensor, el lector se enciende de un color violeta, las puertas se abren, Raúl entra un tanto agitado, preocupado mira su reloj que al tocarlo se enciende y le indica que son las 8:10 am. Al cerrarse las puertas Raúl oprime una tecla que ilumina la letra J, sobre una pantalla aparece una flecha hacia abajo, a medida que el ascensor desciende a través de los cristales se ve una serie de salones blancos donde distintos grupos de científicos, ingenieros, diseñadores y técnicos desarrollan experimentos y procesos industriales.

Veinte metros bajo tierra Raúl camina apresurado por un largo pasillo, se acerca a una puerta metálica, junto a esta mira fijamente un panel que con un lector de retina ratifica su identidad, se abren las puertas y entra. El Laboratorio es completamente blanco, se dirige al fondo donde reunidos en torno a una pantalla Transparente en el medio de la habitación se encuentran Rodolfo, Claudia, Manuel y Mónica, se sienta junto a Mónica mientras ella abre una imagen haciendo un gesto con sus dedos sobre la pantalla, la imagen despliega de forma esquemática una retina y un transmisor de datos. Rodolfo mira enfadado a Raúl, y luego a Claudia compartiendo su enojo. Manuel mira de reojo a Raúl a modo de reclamo. Mónica, enfocada en la pantalla, explica:

- Gracias al nuevo soporte biológico que se desarrolló la semana pasada, la retina que diseñé ya está configurada para adaptarse al ojo y requiere de un tiempo estimado de un minuto mientras genera las conexiones electrónicas al cerebro, al cabo de este proceso debe estar a una distancia máxima de cincuenta centímetros del transmisor que será la base de datos que soporte la información. – Acerca la imagen en la pantalla y continúa muy concentrada - El transmisor tiene un rango de tres kilómetros de recepción y su tamaño es de dos centímetros de alto por medio de ancho, el lector tiene un grosor que no excede los cuatro milímetros.

Rodolfo mirando fijamente la pantalla asiente. – Está bien. - Todos miran aprobando el diseño en la pantalla.

- Yo considero que ese no puede ser el soporte.- Interrumpe Raul. Todos lo miran con cierta indignación, el ambiente se torna tenso y Claudia le contesta con desdén.

- Si hubiese llegado a tiempo, habría entendido que el único soporte con el que podemos trabajar requiere de un híbrido orgánico.

Raúl se contiene, los mira con desprecio y dirigiéndose a Manuel responde – Es que mi problema no se trata de entender o no con qué soporte son capaces ellos de crear el duplicador de retina, me molesta que las personas salgan afectadas con esto.

Rodolfo mira a Raúl con una sonrisa en la cara dirigiéndose a todos en tono sarcástico – Primero que todo la gente obtiene un gran beneficio de nuestra parte, lo cual es un gran negocio, en segundo lugar, antes que sus admirables preocupaciones por los derechos humanos y la justicia, aquí nos interesa saber hasta cuándo tenemos que esperarlo, recuerde que la fecha del golpe es inamovible.- Raúl impotente guarda silencio, mientras todas la miradas inquisidoras se dirigen hacia él, un silencio sepulcral reina en la habitación.

¿Para cuándo podemos tener el software? – Le pregunta Manuel a Raúl en un tono calmado, Raúl lo mira fijamente, contiene su indignación.

- Necesito programar unos codecs me toma un poco más de dos días, necesito también la impresión de los prototipos y un día para hacer la prueba final de funcionamiento. – Su tono de resignación es evidente para todos en la sala.

Mónica se pone de pie - Bueno, Ya cumplí con mi parte. – Rodolfo la mira atónito.

- ¿de qué hablas?

Mónica se calla brevemente, mira a Manuel y les contesta a todos.

- Este es mi último trabajo, ya decidí desde hace un tiempo que no sigo más aquí.

- ¿qué, por qué? – Pregunta Claudia aún sorprendida y mirando a Rodolfo - ¿y qué va a ocurrir con el plan? – Mónica ignora a Clara y mira a Manuel.

– Manuel, tu lo sabías. Permiso.

Todos asombrados guardan silencio, Mónica toma su cartera y sale del laboratorio. Rodolfo mira a Manuel decepcionado y con enojo, Manuel mira hacia el ascensor, se levanta de su silla y sale de la habitación. Raúl mira con indiferencia la pantalla mientras Claudia y Rodolfo hablan entre ellos y alistan sus cosas, coloca su dedo sobre la pantalla, acerca el diseño del lente duplicador, lo agranda con los dedos, se recuesta en su silla y mira fijamente hacia el vacío. Rodolfo y Claudia salen de la habitación sin despedirse. Raúl quita el dedo de la pantalla y esta se apaga, suavemente la pantalla sube al techo hasta quedar totalmente oculta, camina al ascensor y al cerrase las puertas todas las luces se apagan, la sala de juntas vuelve a su oscuridad corriente.

2.

Raúl entra a una habitación oscura, llena de monitores, en ellos se observa una vista general de diversos lugares, un monitor deja ver las oficinas de Vítreo, otro tiene un punto de vista panorámico del laboratorio, hay muchos puntos de vista del centro de Bogotá, la entrada al apartamento de Raúl, su propia habitación, el restaurante la normanda, tiene el punto de vista de la séptima con veinte seis, la entrada de las torres del parque.

Junto a los monitores, Raúl se sienta en una silla grande de cuero negro frente a una mesa en la cual hay un lector de huella incrustado, coloca su dedo pulgar sobre este y una pantalla O-led asciende de una ranura muy delgada de la mesa. Se enciende la pantalla y un haz de luz se proyecta sobre el rostro cansado y taciturno de Raúl inspeccionándolo de abajo a arriba. El computador abre la sesión y proyecta un teclado sobre la mesa, Raúl toca la pantalla y abre una ventana que muestra la imagen de un teléfono, que al comando de su voz realiza una llamada.

- Hola Zero, llama a "Alex".

Raúl mira la hora en su reloj, el teléfono repica insistentemente hasta que irrumpe la voz de Alex que responde:

-¿aló?

Raúl, animado y con rostro expectante, mirando a la pantalla de vigilancia junto a él le pregunta - Que hubo, ¿cómo va, lo logró?

Alex le responde con cierto tono entre queja y satisfacción - eso creo, pero fue bastante complicado, además no entiendo aún para que lo van a usar exactamente, pero le cuento que fue muy dificil.

Raúl evadiendo la curiosidad de Alex lo felicita por haberlo logrado – Era una tarea dificil, yo sé. Pero usted es bueno, por eso lo llamamos.

- Raúl, y ¿para qué necesitan interpretar frecuencias cerebrales?

Raúl guarda silencio durante un tiempo, preocupado de la curiosidad de Alex le explica saliendo del paso - Es por que todos los sistemas de seguridad más avanzados van a decodificar la memoria como clave.

– ¿En serio? ¿Y ya lo van a sacar al Mercado? – Dice Alex expresando su sorpresa.

- Bueno, veámonos en una hora en la Normanda para que me entregue todo en un disco y ahí le llevo su parte, ¿le parece? - Responde Raúl cortando la conversación.

- Listo ahí nos vemos.

- Chao.

- Chao.

La pantalla cierra la imagen del teléfono, Raúl abre una gaveta del escritorio y saca un maletín de cuero, se pone de pie y se acerca a un lector de huella en una pared, una pequeña puerta se abre hacia los lados en medio de la pared, aparece una caja de seguridad con una gran rueda de números, mueve despacio la rueda, un botón se enciende, acomoda su ojo derecho frente a este que hace una lectura lumínica, el botón se vuelve violeta y se abre la caja, Raúl saca varios fajos de billetes que cuenta mientras en un monitor aparece Mónica a la entrada de las Torres del Parque en dirección a su apartamento.

3.

Mónica llega al último piso de la torre B, Camina hacia su puerta que está a unos pocos metros, al acercarse a la puerta se sorprende de escuchar algo dentro de su apartamento, abre la puerta y tras esta, en un lector de huella coloca su pulgar que debía desbloquear la alarma. Gira lentamente y se dirige hacia la sala de donde proviene el retumbante sonido de "Fly me to the moon", frente a ella sentado bajo el cinismo y la autoridad de su postura se encuentra Manuel, que la recibe con una sonrisa que expresa su desaprobación a lo que Mónica está haciendo desde hace un tiempo con su vida.

- ¿Qué estabas haciendo?, pregunta Manuel.

- ¿Qué haces acá?

Manuel penetra su mirada respondiendo a su pregunta, con un "Ya sabes a qué vine", Mónica mantiene el silencio incómodo que se gesta en el ambiente hasta que desesperada se acerca al equipo de sonido y a media frase corta la voz de Sinatra con un brusco golpe sobre el botón de encendido.

- Quiero que te largues ya de mi apartamento.

- Has cambiado mucho en muy poco tiempo. - Mónica guarda un silencio que le grita que se vaya. Manuel se acerca a ella en un intento de traer el pasado que los unía, le pide perdón por cómo se ha comportado últimamente - Te juro que me voy a alejar, este trabajo depende mucho de ti.

Mónica permanece indiferente y rígida en su postura, sin una sola palabra desprecia de la manera más fría toda posibilidad de reconciliarse de cualquier modo con Manuel. Manuel la toma con fuerza de los brazos e intenta besarla, Mónica lo rechaza y forcejean.

- !Lárgate de aquí! - Manuel la suelta y se aleja un poco.

- ¿Estás segura de lo que estás haciendo?

- Por supuesto.

- Y ¿de qué piensas vivir?

Mónica lo mira con desprecio y a fuerza de que se vaya lo más rápido posible le contesta - Voy a trabajar con mis papas en la Normanda. - Manuel aprieta sus labios de impotencia, suspira suavemente y derrotado da la espalda y se dirige hacia la puerta, tras él Mónica lo sigue, al abrir la puerta se voltea y la mira por última vez.

- Recuerda que siempre estaré al tanto de todo lo que hagas. - Al término de su frase Manuel cierra de un golpe la puerta, Mónica agitada y nerviosa se sirve un vaso de agua, mira la hora, afanada toma sus cosas, saca un abrigo de su armario y sale camino al Bellini del parque Bavaria.

4.

Sentada en una mesa junto a una ventana del restaurante Bellini se encuentra sentada Mónica esperando con una copa de vino seco entre sus manos, su mirada se pierde entre las luces de la ciudad que se reflejan en el piso mojado. Frente a ella, vestido muy elegante se sienta Raúl.

- ¿Ya pediste? - Mónica lo mira alegre y le sonríe mientras responde con un movimiento de cabeza que no. Raúl levanta la mano y llama un mesero.- ¿Cómo te fue hoy?

- Manuel vino a mi apartamento a pedirme que no me fuera.- Dice Mónica angustiada. Raúl le toma la mano y la consiente suavemente.

- ¿Estás bien? - Raúl podía leer en Mónica su preocupación, sobre la mesa interrumpe el mesero que les trae un vino y la cena que hierve en esa fría noche Bogotana.

Al irse el mesero, Mónica bebe un trago largo de vino, - Me advirtió que me mantendría vigilada. - Raúl hambriento come un bocado y con la seguridad de tener todo bajo control la mira tiernamente.

- Mañana me reúno con ellos y luego se viene el golpe, así que tendremos que separarnos unos meses para que no sospechen nada. - Dijo Raúl despidiéndose con la esperanza de que todos sus planes saldrían bien.

- Tendremos que aprovechar nuestra última noche entonces.- Le responde Mónica con un nudo en la garganta y con el temor de no volver a verlo. Ambos toman su copa y brindan por su incierto encuentro futuro.

5.

En el laboratorio se encuentran reunidos en torno a la pantalla en medio de la habitación Rodolfo, Claudia, Manuel y Raúl. Rodolfo se encuentra de pie, abre una carpeta en la pantalla donde aparecen el lente, el duplicador de retina y el transmisor, mientras les expone a todos:

- Ayer con Claudia hicimos los últimos ajustes al lente, ya Raúl le instalo el software así que vamos a probar ahora mismo cómo va a funcionar.

Rodolfo oprime la imagen de una impresora en la pantalla y le da aceptar a un requerimiento de impresión. Claudia se levanta, enciende la impresora 3d y oprime el botón de imprimir, lentamente la impresora crea el lente que muy delicadamente Claudia toma entre sus dedos, se lo pasa a Raúl con cuidado y este se lo coloca con bastante molestia, inmediatamente se imprime el transmisor que se lo pasa a Rodolfo, este lo conecta a un lado de la pantalla y lo actualiza. Claudia le pasa a Manuel el duplicador de retina que se acaba de imprimir. Rodolfo busca en un cajón que se despliega oprimiendo un botón en la pared un lector de retina biométrico que toma entre sus manos y conecta a la pantalla.

- Manuel si quieres haz la prueba con Claudia. - Dice Rodolfo emocionado.

Manuel toma el duplicador y le pide a Claudia que se acerque. – Piensa en lo que estabas haciendo hace 5 minutos.

Claudia ubica su ojo derecho cerca al duplicador, Manuel lo enciende de la parte de atrás y el duplicador emite un haz de luz violeta que hace un barrido sobre el ojo de Claudia varias veces. Manuel retira el duplicador.

-Listo, no lo vaya a apagar - Dice Rodolfo - Ahora voy a hacer las veces de cajero, Raúl acércate.

Raúl se acerca al lector de retina que está conectado a la pantalla junto a Rodolfo, Rodolfo oprime en la pantalla el programa de lectura, el lector toma los datos de Raúl, sobre la pantalla se abre una ventana con el historial jurídico y bancario de Claudia. - Eso no es todo - dice Rodolfo alegre. Manuel satisfecho mira atento lo que hace Rodolfo. Rodolfo abre dentro de la ventana una galería de imágenes, en la cual se encuentran contenidos varios vídeos de múltiples recuerdos de Claudia. Rodolfo toma uno en particular donde se ve el laboratorio de Vítreo de desarrollo biomédico, detiene la imagen y con sus dedos la mueve de lado a lado, demostrándole a Manuel la capacidad de visión que se adquiere sobre el espacio. Manuel los felicita mientras les anuncia cómo se va a desarrollar el nuevo plan.

- Ya que todos saben que Mónica se va definitivamente tenemos que hacer unos pequeños ajustes a nuestro plan, que les voy a exponer en seguida. - Manuel abre un mapa de planos de la Torre Colpatria y las calles que le rodean.- Para remplazar a Mónica, yo tendré la cita en el piso diecisiete con el gerente de PETRA, mientras que Raúl abajo hace la transacción.

Al momento en que Manuel explica el plan toca el plano de la torre Colpatria y se abre otra imagen con los planos con visión horizontal 3D. Manuel continúa explicando el plan, dirigiéndose especialmente a Raúl

- Debes guardar el dinero en el maletín y hacer la transacción mayor a la cuenta Offshore. En ese momento uno de los guardaespaldas va a llegar con el auto, en el que te vas de inmediato, fuera de la oficina va a esperar el otro carro que llegará veinte minutos después. Nos encontramos finalmente aquí a la una de la tarde. - Mirando a Rodolfo y Clara les dice - Ustedes dos nos encuentran aquí a la una también. Raúl tienes que llegar puntual aquí a las 10 para que cuadremos los últimos detalles.

Manuel se para, Rodolfo saca el lector de retina y lo vuelve a guardar en el cajón donde estaba, Manuel presiona un botón en la pared y se abre la puerta de una nevera de la que saca una botella de Shipwrecked 1907 Heidsieck, la famosa Champagne que duró ochenta años naufragando en el mar, Claudia saca de otro cajón unas copas largas y las reparte, Raúl apaga la pantalla, pone su pulgar en ella y esta asciende hasta desaparecer en el techo, Manuel le sirve a cada uno un trago de champagne, todos brindan y beben a la expectativa del gran golpe.

- Por el primero de muchos.

- ¡Salud!

6.

Sobre la torre Colpatria se cierne un nublado y grisáceo cielo que anuncia uno de esos inoportunos aguaceros bogotanos, Raúl muy bien vestido va en camino hacia el centro en un Mercedes gris, atravesando la ciudad por la circunvalar, a la altura de la perseverancia ve los recicladores, rateros y casas coloridas de diminutas calles que abandona velozmente a su paso. Al pasar junto a las Torres del parque recuerda en su imponente arquitectura a Mónica, quien debe estar en ese mismo momento en su apartamento, o tal vez camino a su nuevo trabajo en la Normanda. Desearía poder tenerla entre sus brazos y darle un último beso antes de irse.

Mientras tanto, Manuel va subiendo por el ascensor a encontrar su cita con el gerente de PETRA, una de las principales importadoras de maquinaria petrolera al país y uno de los mayores accionistas del banco.

Raúl cruza la veinticuatro con quinta, donde al detenerse en el semáforo un joven se acerca para limpiar el parabrisas, el conductor pita de inmediato y mueve bruscamente el carro medio metro hacia el frente, el joven se enoja y grita amenazante, se acerca rápidamente al espejo retrovisor del lado opuesto al conductor y en el arranque del carro logra romperlo y correr, el conductor enojado continúa manejando hasta bajar por la séptima, Raúl sorprendido mira hacia atrás donde el joven se pierde a toda velocidad. Revisa el transmisor que está en su bolsillo izquierdo, el carro lo deja frente al Colpatria, se baja, el chofer le avisa que va a parquear cerca y que apenas salga lo llame.

El reloj de Manuel marcan las once cincuenta, desde el diecisieteavo piso observa una gran panorámica de la ciudad. La secretaria de Fernando Vásquez, Gerente de PETRA llama a Manuel para que siga a la oficina para ser atendido en unos minutos por su jefe.

Detrás del baúl que se abre se ve Raúl sacando un maletín negro. El carro reanuda la marcha y continúa por la séptima hacia el norte. Raúl entra al edificio, es inspeccionado en la entrada por los guardias, se ubica en la fila de espera, donde hay dos personas que le anteceden.

Manuel se encuentra sentado en la oficina de Francisco Vásquez, mira el reloj que marca las doce y diez minutos, mientras le expone al gerente de la multinacional los nuevos peligros en la actual seguridad cibernética activando el transmisor, que comienza a detectar la base de duplicación - puerto que posee Raúl, un bombillo violeta le indica a Manuel que en el primer piso, en el banco ya se encuentra Raúl.

- El lector de retina Vítreo usted ya lo conoce, ha sido muy eficiente en todas sus empresas a cargo, pero sabemos que están próximos a ser intervenidos. Le quiero mostrar el último avance biométrico que desarrolló mi empresa, que impone una nueva barrera de seguridad al mundo virtual.

Le explica Manuel cortezmente mientras saca de su maletín negro el duplicador de retina y un portátil al cual lo conecta, Manuel coloca el portátil de tal modo en que ambos puedan verlo y el duplicador lo coloca frente a él sobre la mesa, le pide que ubique su ojo derecho en el nuevo lector de retina, Francisco un tanto curioso se agacha un poco hacia el frente y ubica su ojo mirando el lector, tras unos segundos el lector enciende un haz de luz violeta que hace un barrido rápido y repetidamente sobre el ojo de la víctima. En el computador se abre un programa que muestra de inmediato la retina de Francisco, todos sus datos, claves e historial jurídico. Francisco observa a la expectativa de ver cuál este nuevo avance del que le habla Manuel.

- Hasta el momento usted ha visto lo que cualquier lector de retina biométrico puede hacer, ahora permítame mostrarle en qué consiste nuestro gran avance.

- Por favor. Responde interesado Francisco.

Manuel voltea el computador hacia él, abre una ventana que controla la transmisión de datos del computador a la base duplicadora, Manuel da click sobre un botón que dice; "Transferir". Rápidamente se llena una barra que indica que la transmisión ha sido efectuada.

Raúl está a punto de ser atendido por el cajero, la base que está encendido recibe una señal y un bombillo comienza titilar en su bolsillo, el ojo derecho de Raúl se torna fugazmente violeta, en confirmación de haber finalizado la duplicación de retina. Raúl pasa a la caja donde lo atiende un hombre de unos treinta años, le pasa una tarjeta de crédito a nombre de Francisco Vásquez.

- ¿Qué transacción desea realizar?

- Este es el número de cuenta y esta es la suma a transferir. - Responde Raúl un poco nervioso.- Además de eso necesito retirar en efectivo doscientos millones de pesos.

Manuel abre una ventana en el computador donde aparece una galería de imágenes, voltea el computador a modo de advertencia le dice a Francisco:

- Aquí tiene entre sus manos el sistema más avanzado y seguro del mundo hasta el momento. Puede ver sobre la pantalla una serie de imágenes que tal vez le sean un tanto familiares, si usted me permite le puedo mostrar uno de los videos que hay en una de estas imágenes que corresponden a uno de sus recuerdos. Francisco atónito mira más de cerca las imágenes y ve diversos momentos recientes o muy importantes de si vida privada y de trabajo. Mira asustado a Manuel.

- ¿De qué trata esto?

Manuel le acerca el computador a Francisco - Por favor, no se asuste, elija usted mismo uno de sus recuerdos. Francisco toma el computador y observa impresionado el pasado cumpleaños de su hijo menor.

El cajero mira sorprendido a Raúl. – Espere un momento Caballero. – Mientras pone un letrero que anuncia que la caja se cierra por tiempo indefinido. Tras unos minutos baja el subgerente del banco, quien lo saluda amablemente, y le pide que acerque su ojo al lector de retina, Raúl lo acerca, el cajero recibe la información, mira fijamente a Raúl, quien un poco nervioso le sonríe amablemente.

Después de la lectura de retina y efectuada la transferencia, el dinero es entregado a Raúl, quien lo cuenta y termina de guardar en fajos de cincuenta mil pesos en el maletín, agradece al cajero y al subgerente, sale del banco y permanece en la puerta junto a los guardias, esperando inquieto al chofer, al cual hace unos minutos anunció su salida. Unos segundos después el mercedes se parquea frente al banco, Raúl camina rápidamente hacia el auto, asoma su cabeza hacia la puerta del chófer, este le abre el baúl intentando observer por el retrovisor roto lo que Raúl hace. Al interior se encuentra un maletín metálico más grande, Raúl recuesta rápidamente el maletín del dinero sobre el baúl, digita un código en una pantalla del maletín metálico y lo abre, adentro hay un maletín exactamente idéntico al negro, Raúl los intercambia y mete el maletín con el dinero en su maletín plateado, lo cierra y lo lleva con él, cierra el baúl y se sube al auto, el chofer arranca nuevamente hacia el norte.

- Suba por la calle del planetario. Le pide Raúl al chofer. – Deténgase aquí, vaya de inmediato a Vítreo y espere a Manuel, digale que el maletín y el recibo de transferencia están en el baúl.

Manuel toma el computador, Francisco se encuentra en estado de shock.

- Como bien sabe usted, últimamente la seguridad informática es cada vez más fácil de violar, ya han sido varios los casos en los que incluso los lectores biométricos no logran ser un freno para los criminales, por eso mi empresa ha creado este avance que revolucionará la seguridad de las personas y las empresas, nuestro lector de retina tiene la capacidad, como usted ya lo vio, de interpretar la memoria del ser humano y decodificarla de tal modo que se almacene en un banco audiovisual y esto permita a la máquina comparar datos e información como filtro de seguridad. Incluso sirve, por ejemplo, si alguien es forzado a pasar por estos filtros de seguridad la máquina tiene la capacidad de interpretar en base a los últimos recuerdos que la persona está siendo víctima de un ataque y puede avisar de inmediato a las autoridades respectivas.

Francisco guarda silencio, sorprendido por lo que acaba de presenciar, mira con admiración a Manuel y saliendo con esfuerzo de su perplejidad le dice:

- Esto es Fabuloso

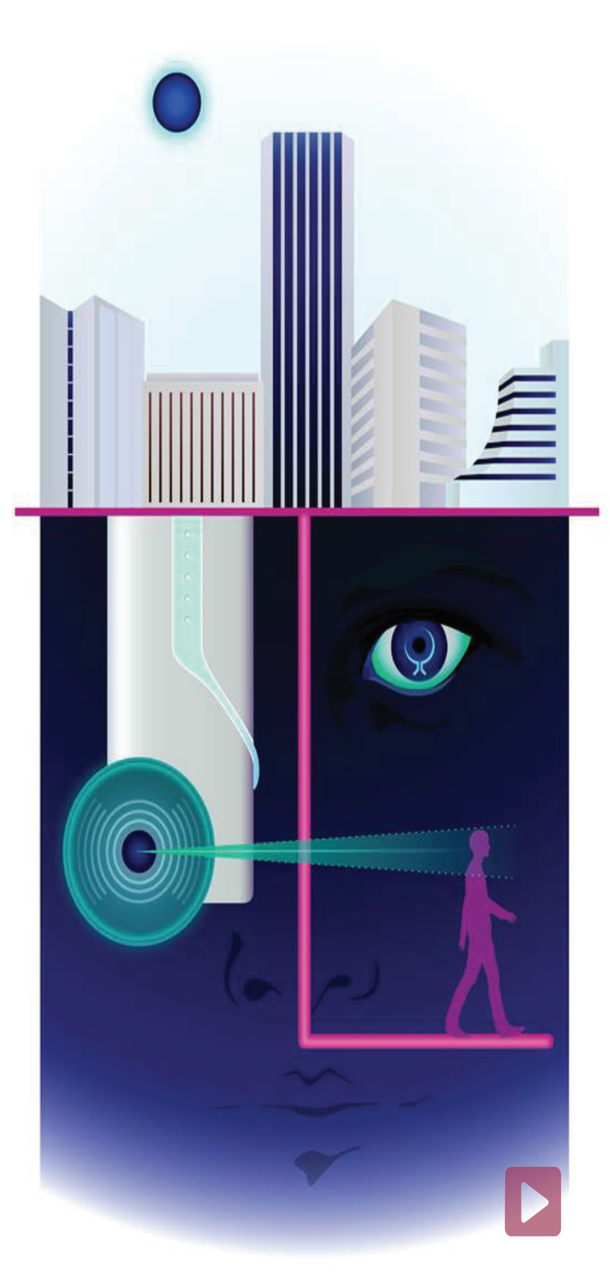
- Gracias - le sonríe Manuel - Si me permite, ahora le mostraré el proceso de cómo hacer que el programa convierta todo esto en un filtro de seguridad.

Raúl se baja del auto con su maletín plateado, el chofer sube por la veintiocho hacia la circunvalar, Raúl saca unas llaves y abre un optra negro que está parqueado frente a la entrada de la plaza de toros, enciende el carro y velozmente emprende su huída.

FINAL DE LA PARTE 1.

Veinte metros bajo tierra Raúl camina apresurado por un largo pasillo, se acerca a una puerta metálica, junto a esta mira fijamente un panel que con un lector de retina ratifica su identidad, se abren las puertas y entra. El Laboratorio es completamente blanco, se dirige al fondo donde reunidos en torno a una pantalla Transparente en el medio de la habitación se encuentran Rodolfo, Claudia, Manuel y Mónica, se sienta junto a Mónica mientras ella abre una imagen haciendo un gesto con sus dedos sobre la pantalla, la imagen despliega de forma esquemática una retina y un transmisor de datos. Rodolfo mira enfadado a Raúl, y luego a Claudia compartiendo su enojo. Manuel mira de reojo a Raúl a modo de reclamo. Mónica, enfocada en la pantalla, explica:

- Gracias al nuevo soporte biológico que se desarrolló la semana pasada, la retina que diseñé ya está configurada para adaptarse al ojo y requiere de un tiempo estimado de un minuto mientras genera las conexiones electrónicas al cerebro, al cabo de este proceso debe estar a una distancia máxima de cincuenta centímetros del transmisor que será la base de datos que soporte la información. – Acerca la imagen en la pantalla y continúa muy concentrada.



2.

Descripción Técnica

La aplicación para smartphones será programada en primer momento para el sistema operativo Android, ya que este permite una mayor accesibilidad por parte de los creadores y de los lectores. La aplicación se ubicará como gratuita en la tienda Android.

El desarrollo de la aplicación se hará basado en lenguaje Java para plataformas móviles Android. El uso de la aplicación requerirá que el dispositivo tenga una cámara para hacer el reconocimiento de lugares, que tenga conexión a internet, de preferencia mediante una red móvil de datos, aunque esto último es reemplazable por una conexión Wifi, y un procesador capaz de mostrar gráficos interactivos.

La aplicación se realizará en Eclipse, lo que permitirá que sea completamente portable a cualquier otra plataforma de programación Java. Será adicionalmente de libre descarga y modificación para usos no comerciales; esto será posible ya que el lenguaje sobre el cual estará programada es totalmente abierto, y el acceso al código fuente del programa se hará por solicitud directa a los desarrolladores

El proceso de desarrollo de la aplicación incluye la definición de la arquitectura de la aplicación, el desarrollo de las gráficas para el look general, generación de contenidos, programación del código, integración de los componentes y la inclusión en la tienda de aplicaciones.

La programación de esta aplicación será liderada por el Estudiante de octavo semestre de Ingeniería Mecatrónica en la Universidad Nacional de Colombia, Sergio Bautista.

Intervención Urbana

Localidad Centro y Candelaria

Considerando que uno de nuestros objetivos principales es la exaltación de la ciudad de Bogotá, especialmente la zona centro y candelaria en esta ocasión, y que pensamos por otra parte que la interacción no es una virtud únicamente de los medios digitales, la experiencia *En Búsqueda* se expande e interviene el espacio real para su funcionamiento.

En un segundo momento de la experiencia, una vez los lectores hayan tenido acceso a la aplicación con el E-Book, serán invitados a recorrer la localidad Centro y Candelaria para conseguir con ello desbloquear la continuación de la historia y conocer más acerca del universo de nuestra narración.

La aplicación incluirá junto al E-Book un mapa con las ubicaciones de las pistas desbloquedas e indicios de la ubicación de las pistas a desbloquear, este mapa será el acceso a los contenidos hallados en la ciudad y le servirá a los participantes como un registro de reconocimiento del espacio.

Los productos gráficos que serán instalados en cada uno de los espacios seleccionados de la ciudad serán diseñados de forma específica para su entorno y tendrán un diseño de instalación en el cual resaltamos los componentes estéticos de luz de la propuesta general haciendo uso de materiales fotoluminicentes, fluorecentes y luces LED.

Funcionamiento

En lugares específicos, mencionados durante las páginas del E-book, serán ubicadas ciertas pistas para que los lectores que logren llegar a ellas desbloqueen la continuación del libro. Estas pistas serán situadas en distintos formatos correspondiendo a la ubicación y la complejidad de acceso que se les quiere dar, algunas de ellas se encontrarán en posters, otras en stickers más pequeños, unas intervenciones en exteriores se planean en forma de graffiti entre otras posibilidades.



Mapa en la aplicación para smarthphones

Si una persona lee, por ejemplo, que en la narración Raúl, el personaje principal se encuentra en el edificio más alto de la ciudad, deberá dirigirse hasta él, una vez llegue al edificio y recorra sus alrededores encontrará una impresión floorgraphic en el piso sobre la cual podrá leer con la aplicación "En Búsqueda" un código de realidad aumentada que desbloqueará dentro de su E-Book y el de los demás una página adicional de la historia.

La información a la cual los lectores tendrán acceso por medio de las pistas ubicadas en la ciudad será de diversos tipos, no solamente se anexarán páginas al libro por cada pista desbloqueada sino que se accederá a perfiles de personajes, historia de los lugares o datos acerca del mundo futuro que nos imaginamos.

La intervención urbana tiene entonces una estructura compleja que se desarrollará de forma orgánica según la participación de los lectores en el recorrido planteado por la ciudad, sin embargo en articulación con la siguiente fase de la experiencia, la pieza audiovisual, dos pistas serán ubicadas en la ciudad al final de la etapa de intervención urbana ya que estas contienen y descargan la invitación a la proyección final.

Los espacios elegidos de la ciudad no corresponden únicamente a espacios turísticos de la localidad, queremos exaltar espacios que consideramos relevantes por su tradición, por su reconocimiento por parte de los habitantes o por su deterioro y abandono a pesar de su relevancia histórica, es por esto que dentro de la historia *En Búsqueda* se registran espacios como el centro comercial Terraza Pasteur, el bar-restaurante la Normanda, la plaza de bolívar, el edificio Colpatria, entre otros.

A continuación presentamos un desglose de las pistas a ubicar en la intervención urbana, junto a ellas el tipo de pista, la información a la que dará acceso y el momento en que será ubicada:

Desgloce de Pistas

DESGLOSE DE INTERVENCIÓN URBANA						
N°	UBICACIÓN	ESPECIFICACIÓN	TIPO	COMPLEJIDAD	MOMENTO	ACCESO
1	La Normanda	Entrada	Poster	1	Inicio	Historia de la Normanda
2	La Normanda	Poster al interior	Poster	2	Inicio	Perfil de Mónica
3	La Normanda	Menú	Sticker	3	Inicio	Página
4	Planetario de Bogotá	Al interior del planetario	Poster	1	Medio	Historia del lugar
5	Planetario de Bogotá	Al interior del museo	Sticker	3	Medio	Página
6	Centro cultural Gabriel García Márquez	En la plaza central	Sticker bajo el agua	2	Inicio	Página
7	Teatro PussyCat	Poster de Película	Floor graphic que indique la entrada	1	Inicio	Historia del lugar
8	Teatro PussyCat	Interior del teatro	Graffitti fluorecente	2	Inicio	Perfil de Manuel
9	Teatro PussyCat	Interior del teatro	Poster	3	Inicio	Página
10	Plaza de Bolivar	Sobre el piso de la plaza (sobre un plástico protector)	Grafitti fotoluminiscente	2	Inicio	Historia del lugar
11	Plaza de Bolivar	En la entrada de la catedral	Fotografía polaroid	3	Inicio	Página
12	Torres del Parque	Entrada sobre la 5ta	Poster	1	Inicio	Historia del lugar
13	Torres del Parque	Escaleras al planetario	Poster	2	Inicio	Página
14	Cinemateca	Poster a la entrada	Poster de película	1	Inicio	Página
15	Cinemateca	Al interior del pasillo	Poster de película	2	Inicio	Hisoria del lugar
16	Cinemateca	Al final de una película	Motion graphics	3	Inicio	Página
17	Centro de vigilancia	Fachada	Proyección	1	Inicio	Historia del lugar
18	Centro de vigilancia	Entrada	Poster	2	Inicio	Perfil de raul
19	Archivo general	Centro del patio	Sonoro	3	Inicio	Página
20	Callejón carrera octava	Grafitti	Grafitti	1	Inicio	Página
21	septima	Materas sobre la septima	Grafitti	1	Inicio	Historia del lugar
22	Chorro de Quevedo	Plaza de la fuente	Poster	1	Inicio	Página
23	Estación Museo nacional	Entrada	Sticker	2	Medio	Página
24	Centroo comercial Terraza Pasteur	Primer piso -entrada	Floor graphic	2	Inicio	Página
25	Centroo comercial Terraza Pasteur	Segundo piso - Exterior	Letrero Neón	1	Inicio	Historia del lugar
26	Museo Nacional	Banner	Banner	2	Inicio	Página
27	Antiguo Bavaria	Escaleras	Poster	3	Final	Perfil de alex
28	Antiguo Bavaria	Entrada al restaurante	Poster	1	Medio	Página
29	Edificio Colpatria	Fachada	Proyección	2	Medio	Historia del lugar + Banco
30	Edificio Colpatria	Piso frente a la torre	Floor graphic	1	Final	Video flashback robo

Grafitti



Sticker



Letrero Neón

Audiovisual

Pieza Final.

El final de la experiencia será una pieza audiovisual cuyo objetivo es presentar a los participantes de *En Búsqueda* una posibilidad de secuela de la historia en la cual se simulará una experiencia mucho más desarrollada y compleja en la que el lector se apropia del perfil de uno de los personajes, Alex, y en este rol vive, en forma de videojuego con realidad aumentada, la experiencia en la ciudad siendo él el protagonista.

La historia que será narrada en audiovisual corresponde a la aparición de Alex, el amigo y ayudante de Raul, como protagonista, quien bajo amenaza del gerente de VÍTREO tendrá que superar diversos retos mientras busca proteger su vida y la de su novia.

El video, con diversas técnicas de efectos especiales en pre producción y pos producción, será la representación y conjunción de todo el universo creado anteriormente en el E-Book, la página web y la intervención urbana. El personaje se verá inmerso en un espacio de realidad aumentada con superficies táctiles, proyecciones holográficas, project mapping sobre edificios y una aplicación para smartphone más desarrollada.

La intensión de este video es proyectar esa ciudad tecnológica que puede llegar a ser Bogotá, que es actualmente una de las ciudades con mayor acceso a internet de Latinoamérica[2]. En él se evidenciarán todos los conceptos futuros desarrollados junto con el equipo de dirección de arte, proponiéndole a quienes han participado anteriormente de la experiencia la posible existencia de una narración futura aún mas inmersiva que usa a la ciudad como entorno y le permite a los habitantes participar directamente en el desarrollo de la historia.

Aproximadamente tendrá una duración de 7 minutos, en los que pretendemos realizar un registro de alta calidad de los espacios elegidos para la intervención urbana y la experiencia en general, los participantes que hayan encontrado la pista final que desbloquea el flashback del robo se verán identificados en la pantalla cuando en el audiovisual un personaje realice la misma acción.



Cámara aérea sobre Bogotá.

El audiovisual contará entonces con un gran desarrollo de conceptos, espacios y objetos por parte del equipo de arte, quienes serán los encargados de darle verosimilitud al universo de la narración. La dirección de fotografía estará encaminada a lograr la conjunción de diversos tipos de registro dentro de su propuesta conceptual, exaltando constantemente la ciudad y el desarrollo de la narración dentro de esta. Estas dos áreas, junto a la dirección general buscarán hacer evidente y verosímil una Bogotá tecnológica oculta en la actualidad.

2. REVISTA DINERS. El consumo digital en Colombia. Febrero 20 de 2014.

Guion Literario

EN BÚSQUEDA
POR:
JUAN DIEGO RIVERA
PEDRO LUIS MENDOZA
NATALIA RIVERA

1 ESC. INT. BAR LA NORMANDA. ATARDECER

Alex se encuentra sentado en una mesa, pacientemente bebe un sorbo de café y lo coloca junto a una botella de agua. Junto a la mesa, pegado en una pared hay un logo de; "En Búsqueda". Mónica se acerca a la mesa de Alex.

MÓNICA

¿Usted es Alex, Alex Ballesteros?

ALEX

Sí

Mónica mira hacia la calle, rápidamente saca de su bolsillo un pequeño sobre de carta sellado que le pasa a Alex, este lo toma. Mónica mira a Alex preocupada y camina hacia la caja. Alex abre el sobre lo lee detenidamente mientras frunce el ceño. Mira cautelosamente a su alrededor y mete su mano bajo la mesa, tantea rápidamente, se agacha un poco, toma entre sus manos un sobre blanco con el logo de "En Búsqueda", lo abre y saca un folleto en el cual lee las indicaciones básicas de bienvenida e información de cómo usar el Smartphone y la aplicación instalada en él. Alex termina de leer el folleto, lo guarda, del sobre saca un Smartphone, lo enciende y recibe una video llamada.

INSERTO. INT HABITACIÓN. NOCHE

En medio de una habitación iluminada por una lámpara colgante que se mece suavemente de lado a lado, se encuentra amarrada a una silla la pareja de Alex, quien tiene una mordaza en la boca, grandes ojeras, está despeinada, se mueve desesperadamente de atrás hacia adelante, mientras respira agitadamente e intenta gritar. Manuel con rostro inexpresivo aparece en medio de la pantalla.

MANUEL

Si quiere que en su próximo
Encuentro esté con vida es
Mejor que nos entregue la
Maleta con todo lo que Raúl
Se robó.

2 EXT. CARRERA SÉPTIMA. ATARDECER

Alex corre por la carrera séptima, una notificación llega a su celular, se detiene y abre una imagen con un mapa del centro de la ciudad que indica varios caminos y lugares entre los cuales se ven la Torre Colpatria y la Plaza de

Bolívar. Alex guarda su celular y corre en dirección a la torre.

3 EXT. ENTRADA TORRE COLPATRIA. ATARDECER

Alex espera de pie cerca a la puerta de la torre Colpatria. Se toca el bolsillo, de donde suena un ring tone mientras vibra el Smartphone, lo saca y revisa la pantalla que le anuncia la existencia de un código QR cercano de donde se encuentra ubicado. Alex mira a varias direcciones y al ver hacia el piso encuentra pegado un código que lee con el Smartphone. Este le indica encuadrar la cámara mirando al edificio hacia el sur. Inmediatamente un video es activado en la aplicación.

INSERTO. EXT. ENTRADA TORRE COLPATRIA. ATARDECER

Sobre la entrada de la Torre Colpatria resplandecen los brillos del sol, varios carros atraviesan rápidamente la séptima, se escucha el sonido de un vendedor de piña que atraviesa la calle. Un Mercedes Benz plateado se acerca lentamente hasta frenar frente al Colpatria, Raúl sale del edificio, camina rápidamente hacia el carro, se detiene tras el baúl y mira a su alrededor, el baúl es abierto, Raúl coloca el maletín de pie, recostado contra la pared del baúl, dentro del baúl toma un maletín ancho y metálico, lo levanta y oprime en un teclado digital la clave de seguridad, abre el maletín que contiene un maletín idéntico con el que Salió del banco, lo toma y lo ubica en el fondo del baúl, toma el maletín que está recostado y lo mete en el maletín grande que cierra de inmediato y lo toma. Cierra el baúl, se para frente a la puerta trasera del conductor, el seguro del carro es abierto, Raúl abre la puerta y se monta al carro que arranca de inmediato en medio de la calle vacía.

4 EXT. TERRAZA PLANETARIO DISTRITAL. NOCHE

Alex camina en medio de la terraza del planetario hacia un telescopio con el logo de “En Búsqueda” en el piso, que apunta en dirección a la Torre Colpatria. Alex se acerca y mira por el telescopio que encuadra un letrero lumínico en la parte alta del edificio que dice; "Siempre se puede llegar más alto" Una animación en los LED de la torre se activa y una serie de flechas ascendentes apuntan a la terraza del edifcio.

5 EXT. TORRE COLPATRIA. TERRAZA. NOCHE.

Alex está en la terraza donde se aprecian todas las luces de la ciudad en medio de los primeros tonos azules de la noche bajo el letrero; "COLPATRIA", una lámina traslucida marcada con el logo de "En Búsqueda", al acercarse una luz muestra un icono de una cámara sobre la lámina. Se escucha la vibración y el Ring tone del Smartphone, Alex lo saca de

su bolsillo, lo abre y lee una notificación; "Graba la fachada del Edificio Aseguradora del Valle". Alex abre la cámara y encuadra al edificio y lo graba, tras unos segundos de grabar sobre el edificio inicia un mapping.

INSERTO. EXT. EDIFICIO ASEGURADORA DEL VALLE. NOCHE.

Sobre las paredes del edificio se muestra el interior de este, se ven las oficinas, los pasillos, los ascensores. Una gran sala de seguridad aparece en la fachada, está llena de pantallas que muestran diferentes imágenes de la ciudad, especialmente lugares que Alex ha visitado. Aparece Raúl dejando el maletín y huyendo de la sala.

6 INT. EDIFICIO ASEGURADORA DEL VALLE. SALA DE VIGILANCIA. PASILLO. NOCHE

En varias pantallas de vigilancia se ve a Alex que corre por la calle séptima, ingresa a la Normanda, en el planetario y parado frente a la Torre Colpatria. Frente a las pantallas Alex mira asombrado las grabaciones, mira hacia el centro de la habitación donde hay una mesa iluminada sobre la cual está el maletín de Raúl, Alex se acerca temeroso, lo mira sorprendido y mira detenidamente las pantallas, detiene su mirada al ver asustado en una de las pantallas una habitación oscura con su pareja, se acerca a la pantalla, deja el maletín a un lado suyo, mira las pantallas de alrededor y junto a la habitación de su pareja ve una de las puertas del pasillo que acaba de recorrer. Alex respira hondamente, mira el maletín y mira la puerta, su Smartphone vibra y suena el Ring tone, Alex lo saca y abre la aplicación que le da una notificación; "Entre estas pantallas una pista hallarás para salvar a tu pareja, en medio de la sala podrás encontrar otras dos pistas que guiarán tu camino. Decide pronto, tan solo te quedan 10 minutos". Tras unos segundos aparece un cronometro en cuenta regresiva que inicia en el minuto diez.

7 ESC. INT. EDIFICIO ASEGURADORA DEL VALLE. SALA DE VIGILANCIA. PASILLO. NOCHE

Alex recorre la sala de vigilancia en busca de las pistas, un mapa en las pantallas que indica que su novia está en la habitación contigua. Alex decide entrar a la habitación contigua, está completamente oscura, una luz láser apunta su pecho, continua avanzando y muchas luces de láser apuntan sobre todo el cuerpo de Alex. Se escucha el sonido de un disparo, una notificación llega al Smartphone es la subjetiva de Alex cayendo al piso, la palabra “Perdedor” está sobre la pantalla

8 ESC. INT. SALA DE VIGILANCIA. NOCHE

Alex camina sigilosamente en la sala, se acerca a una mesa en una esquina de la habitación, se agacha y ve debajo un código QR, saca el Smartphone y lo lee, de inmediato aparece una pista; "Un 27 de Abril fue epicentro fundacional de Bogotá, desde donde se atestiguó el grito de la independencia y ahora se erigen a su alrededor los estamentos de la justicia y la democracia, en su centro en pie está uno de nuestros próceres, junto al cual se encuentra la nueva pista tras la instantánea de una polaroid". Después de unos segundos se abre un temporizador de diez minutos que comienza a andar en reversa. Alex guarda el Smartphone, toma el maletín y corre hacia la salida.

9 EXT. PLAZA DE BOLIVAR. NOCHE

Alex camina rápido hasta llegar al centro de la plaza, mira a todos lados y ve a un hombre mayor que tiene un chaleco con el logo de En búsqueda y una polaroid que cuelga de su cuello. El fotógrafo le indica con el dedo índice dónde ubicarse, se aleja y le toma la foto, de la cámara sale de inmediato la imagen, el fotógrafo la toma y se la entrega a Alex. En la fotografía aparecen tres dígitos pintados sobre la imagen; 739. Una notificación llega al Smartphone de Alex; "Vuelve a tu punto de partida".

10 EXT. CALLE. ENTRADA BAR LA NORMANDA. NOCHE.

Alex se encuentra frente al bar La Normanda, tiene la respiración un poco agitada, pintado en la pared hay un graffiti fluorescente del logo "en búsqueda", el Smartphone vibra y suena el Ring tone, Alex lee la notificación; "toma una foto a la imagen fluorescente y obtendrás la otra parte de la clave". Alex toma la foto, la aplicación se abre y le pide un código, Alex anota el número que obtuvo anteriormente; 739. Aparece la aplicación de claves, en dos casillas aparecen guardados los números 3-1, arriba de estos aparecen dos números más grandes; 0-6. Alex entra al bar.

11 INT. BAR LA NORMANDOA. NOCHE

Alex se encuentra frente a la caja, habla con Mónica quien le reprocha.

MÓNICA

No me has pagado
El café que te tomaste

Alex saca varios billetes, le entrega uno de cinco mil, Mónica recibe el dinero, abre la caja y sale una factura, Mónica la arranca y se la entrega, Alex la recibe y lee una nota y dos números en negrilla al final de la factura; "**4-**

2. Sé que no confías en mí, pero soy tu única aliada, graba la cámara de vigilancia y podrás continuar en tu búsqueda”.
Mónica se retira de la caja y atiende a unas personas que acaban de entrar. Alex saca el Smartphone y apunta hacia la cámara de vigilancia, al hacerlo se activa un video en su celular.

INSERTO. BAR LA NORMANDA. NOCHE

Al bar ingresa Rodolfo acompañado de dos escoltas, se acerca a Mónica, quien lo mira de manera desafiante.

MÓNICA

Hola, ¿Qué haces acá?

RODOLFO

No vine de visita

Rodolfo se acerca a Mónica la toma del pelo y le susurra al oído.

RODOLFO

Le va mejor cooperando
con nosotros, que del
lado de ese ladrón.
Usted sabe cómo terminan
nuestros enemigos.

Rodolfo suelta bruscamente a Mónica y sale del lugar.

12 ESC. INT. BAR LA NORMANDOA. COCINA. NOCHE.

Mónica y Raúl están solos en la cocina, Raúl anota el código sobre la pantalla del maletín. Mónica mira asustada. Dentro del maletín hay un duplicador de retina y un centro de control.

MÓNICA

¿Y la plata?

Una video llamada entra al Smartphone de Alex, quien contesta un poco nervioso.

MANUEL

No me gusta la gente que se
Mete en mis cosas. Tiene 5
Minutos para llegar. Su pareja
Va a apreciar su puntualidad

En la pantalla del Smartphone aparece un contador de tiempo y una imagen del teatro Pussycat.

MÓNICA
Es mejor que corra, esa gente no juega. Raúl siempre se quiso vengar de ellos, tenía un arma secreta.

Manuel cierra el maletín y corre fuera del lugar.

13 ESC. INT. SALA TEATRO PUSSYCAT. NOCHE

En una habitación oscura, levemente iluminada por una lámpara se encuentra una mesa vacía, junto a una pantalla con el rostro de Manuel, frente al cual está parado Raúl.

MANUEL
Te estábamos esperando
Coloca el maletín sobre la
Mesa.

Mientras habla Manuel se ve rápidamente una imagen de la pareja de Raúl, Alex se acerca a la pantalla, y pone el maletín sobre la mesa. Su Smartphone muestra dos opciones en la pantalla: “1. Entregar el maletín. 2. Usar el centro de control de Raúl”.
Alex selecciona la opción 1 y abre el maletín.

MANUEL
¡Acá falta la mitad!,
Ni su vida Podrá pagar
Lo que se robó

Manuel apunta desde su pantalla hacia la cara de Alex, con un arma blanca, plástica. Un estruendo se escucha en toda la habitación que queda completamente oscura. En la pantalla del Smartphone y sobre negro, aparece la palabra PERDEDOR.

14 INT. SALA TEATRO PUSSYCAT. NOCHE

Manuel decide usar el centro de control, abre el maletín y lo toma; es una pequeña lámina que se expande sobre la mesa. En la pantalla de control aparece la cara de Manuel, su retina y una ventana que dice "Realizar Transferencia"

MANUEL
¡¿Qué carajos hace?¡

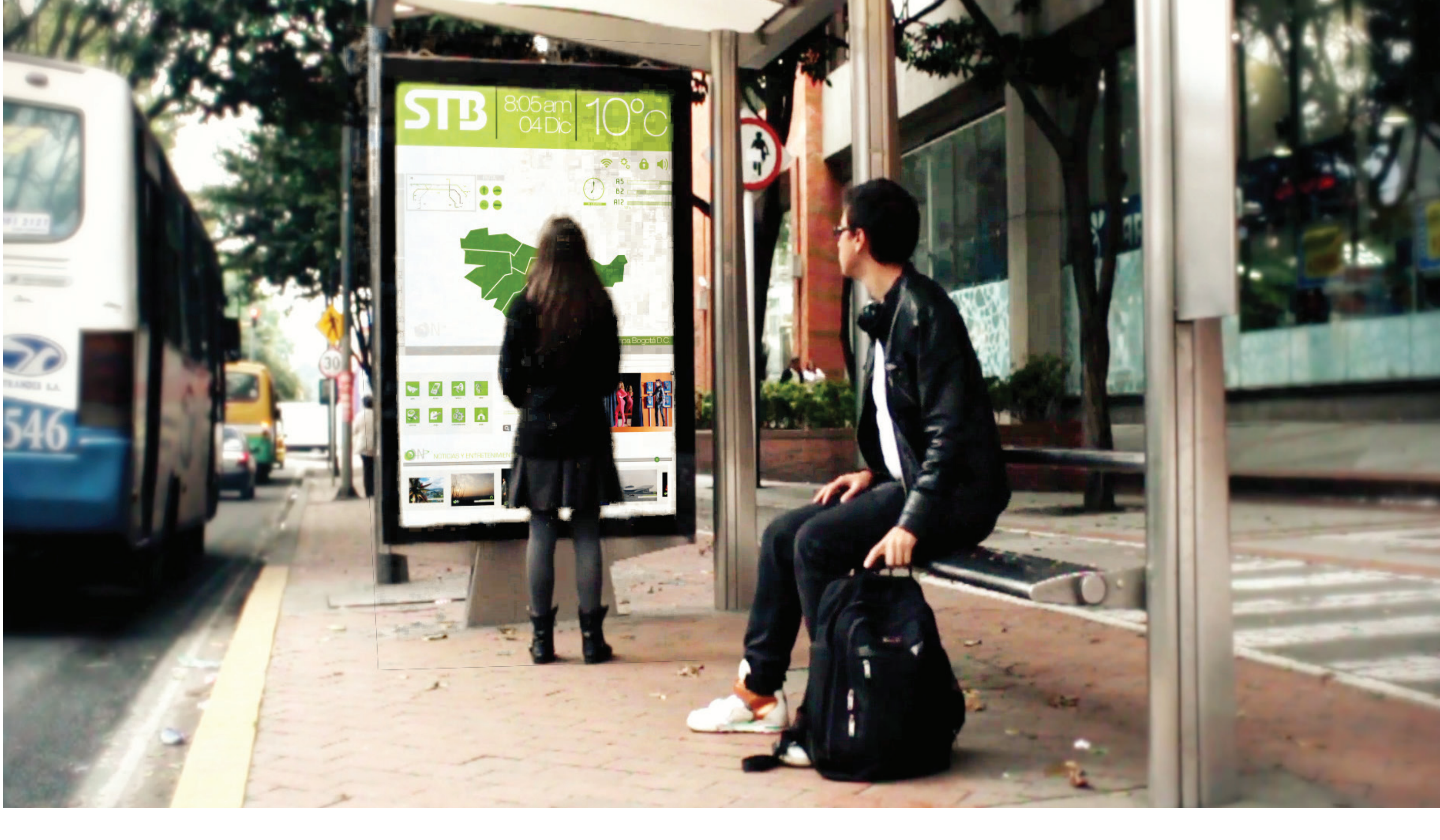
ALEX
Libérela o toda su fachada se cae.

Alex pulsa en "Realizar Transferencia" una barra de porcentaje se empieza a llenar.

MANUEL

¡No, pare!

La barra se llena hasta el 90%, sobre la pantalla del Smartphone aparece un texto violeta que dice; “GANADOR”, “Tu pareja ha sido liberada”, inmediatamente se abre una puerta y la pareja de Raúl sale asustada y despacio.



Motion graphics sobre la imagen para la simulación de las interacciones con las superficies. Realizado para el video-concepto "Espacios Transformables. diseño de experiencias por medio del audiovisual"

Descripción Técnica

Para la representación de ese mundo futuro la pieza audiovisual requerirá el uso de diversos efectos especiales en pre producción y en post producción, esto necesitará entonces de la articulación del equipo de arte con el plan de grabación para los posteriores efectos.

En pre producción, el arte estará encargado de la ubicación de pantallas para montaje con la técnica de chroma key, esto será fortalecido con una cuidadosa planeación de la planimetría que facilite las máscaras correspondientes.

En la etapa de posproducción serán incluidas animaciones de Motion Graphics que representaran la interacción del personaje con las superficies y espacios, se hará el montaje, por ejemplo, de un Project mapping sobre un edificio. Este montaje requerirá la animación previa de lo que será supuestamente proyectado, la grabación del edificio en un plano estático, la inserción del motion graphics sobre la imagen real y finalmente, dependiendo del montaje, se agregará movimiento o no a la escena.

La técnica más relevante para los efectos especiales será entonces el Chroma Key, que permitirá el montaje de animaciones Motion Graphics sobre las superficies interactivas. Por otra parte los diversos tipos de registro requieren diversos medios o cámaras. Esto, que se puede encontrar más específico en la propuesta de fotografía, implica el uso de cámaras de video, cámaras de celular, cámaras de vigilancia y cámaras aéreas.

ESCENA 1

PLANO 1

Plano General
6”

Alex entra al bar la Normanda y es atendido por Mónica.

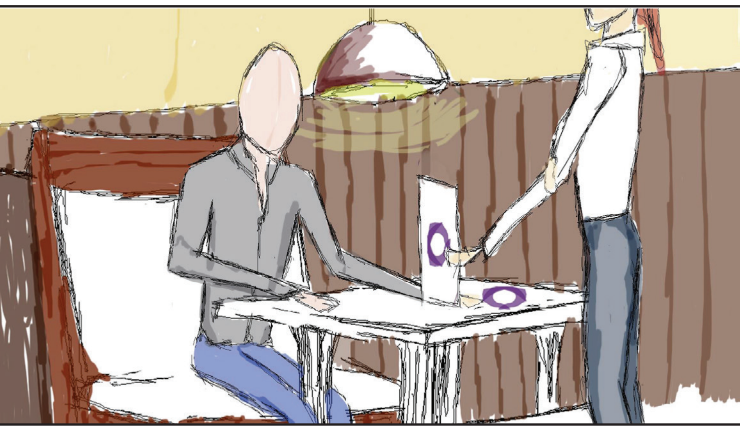


ESCENA 1

PLANO 4

Plano Medio
30”

Mónica entrega el sobre a Alex.

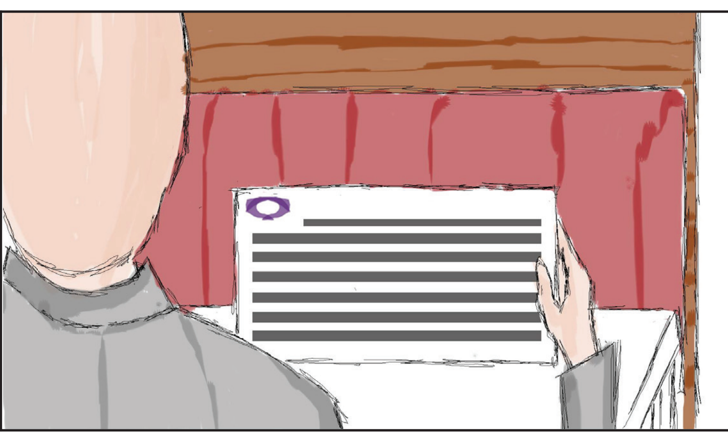


ESCENA 1

PLANO 5

Overshoulder
10”

Alex abre el sobre y encuentra un folleto con instrucciones.

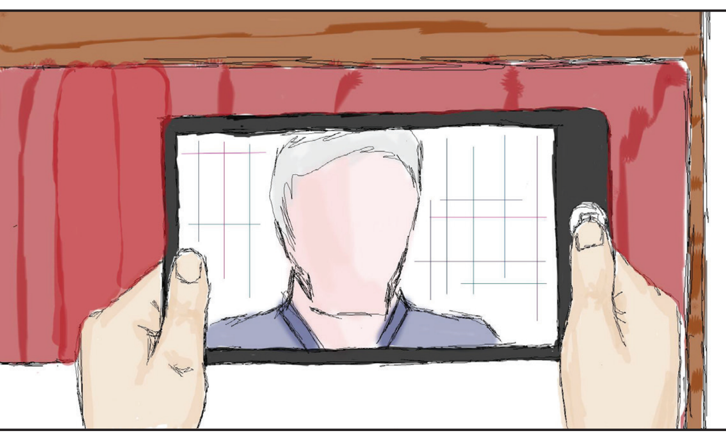


ESCENA 1

PLANO 7

Plano detalle
30”

Alex ve en el celular un video de Alejandro, el jefe.



Propuesta Conceptual

NOTA DE DIRECCIÓN

En Búsqueda es un diseño de experiencia que pretende establecer una nueva estructura narrativa enmarcada dentro de lo transmedial e interactivo, comprende diversas etapas y con ellas estilos narrativos que desde un punto de vista estético deben corresponder de forma coherente y consecuente.

El universo corresponde a la transformación de la Bogotá actual en una ciudad de avanzada tecnología, en donde las diferencias sociales se hacen evidentes entre los espacios exteriores e interiores, es un momento histórico en el que se da la magnificación del actual poder de las empresas y una guerra hacker que se desenvuelve gracias a esto. *En Búsqueda* se basa una idea cyberpunk que establece un escenario mixto entre la distopía de la estratificación social y la utopía del desarrollo futuro biométrico.

Se busca replantear estéticamente la percepción de la ciudad de Bogotá, explorando lugares históricos como la candelaria y la carrera séptima, mostrando varias de sus fachadas más olvidadas y destruidas, con el fin de generar un contrapunto visual en comparación con el desarrollo tecnológico dispuesto detrás de aquellas fachadas. Es una ciudad cruda, agreste y caótica, que expone un gran crecimiento tecnológico entre sus habitantes y su estilo de vida.

Dentro de un escenario de novela policiaca, una ciudad underground y un importante conflicto entre hackers, el universo material está dado por la construcción de este espacio, tanto la banda criminal, como los lugares y participantes de la experiencia transmedial en todas sus etapas, estarán envueltos en un universo tecnológico perteneciente al futuro, en el cual los dispositivos serán conceptualizaciones de diseño, mientras que los espacios estarán cargados de un concepto prospectivo, que evoque un futuro cercano y posible para la realidad inmediata.

La pieza audiovisual estará cargada de efectos especiales que simularán dicho entorno futuro, es importante resaltar que la técnica a usar es el chromakey para la inserción en postproducción de animaciones realizadas con la técnica de Motion Graphics. Las interacciones que estos efectos especiales simularán serán proyecciones mapping sobre un edificio, interacción de los personajes con objetos de uso cotidiano futuristas como celulares con pantallas flexibles o pantallas grandes táctiles y el funcionamiento de los equipos futuristas desarrollados por el laboratorio de seguridad biométrica tales como lectores de retina, de huellas digitales, y tecnologías NFC (Near Field Comunication).

El genero de la narración escrita y audiovisual será el principal unificador de las propuestas, establecido dentro de la ciencia ficción, comprende la generación de un universo futurista establecido en la actualidad de Bogotá, el dinamismo de la superación contante de retos por parte de los protagonistas y la exaltación de la ciudad como escenario principal de la historia. Dentro de las múltiples manifestaciones estéticas que ya se han dado para expresar el futuro, este proyecto tomara dos referentes visuales



Referente visual para exteriores - Blade Runner

importantes, con el fin de generar una estética de contraste, el primero de ellos que ocupa su lugar en la ciudad y toma elementos del cyberpunk, muestra una ciudad caótica y artificial (Blade Runner), el segundo, muestra un universo tecnológico y minimalista, con algunas referencias al retrofuturismo y el HighTech (The Island – The Hunger Games).

El reto principal para la dirección de arte consiste en articular las dos visiones futuras planteadas, manejando un alto contraste en la ambientación de espacios internos y externos, exaltando los colores de la ciudad en su variación diurna y nocturna. La conceptualización de los espacios internos futuros, sus interfaces y equipos es un elemento radicalmente importante pues en él se centra todo el desarrollo de la ciudad que queremos proyectar.

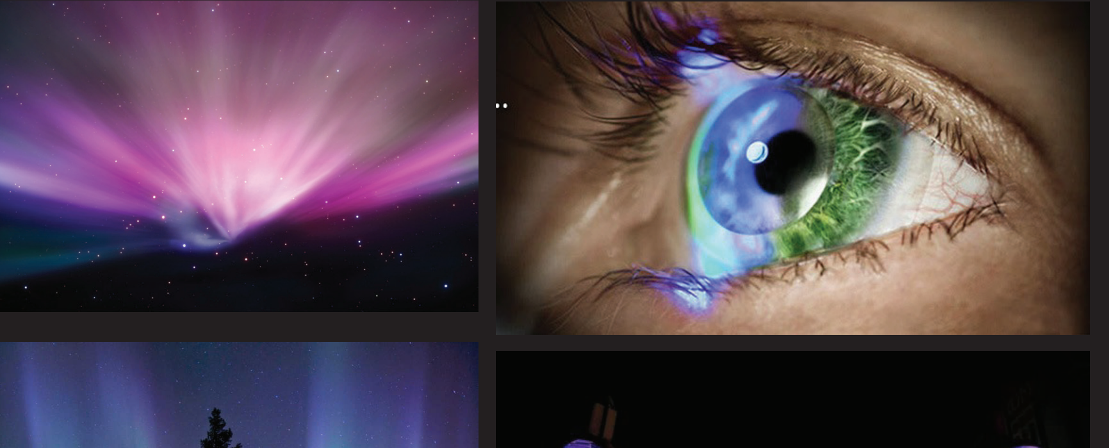
La dirección de fotografía por su parte debe potenciar esta distinción entre espacios, involucrándose también en etapas del E-book y de la intervención urbana, con una planeación estratégica de la ubicación y características de los elementos a instalar en la ciudad. La gran variedad de formatos y técnicas de registro en la pieza audiovisual deben resultar en una mezcla coherente, con ayuda del montaje, que ayude al dinamismo de la imagen pero mantenga constante su identidad.

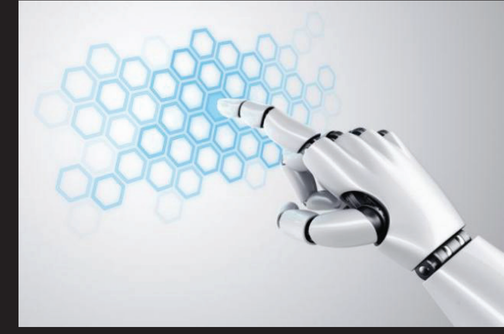
Continuando con nuestra intensión de exaltar la ciudad, el sonido tendrá la función de permitirle a esta ser un personaje más de la historia, realizando un registro de los sonidos cotidianos, del tráfico, los vendedores ambulantes, las construcciones, entre otros, para incluirlos bajo un concepto rítmico en la mezcla final. La musicalización por su parte debe apoyar el dinamismo buscado en el resto de las áreas y acompañar al protagonista en sus movimientos. El montaje debe corresponde también al dinamismo que exalta la acción, los movimientos no serán necesariamente continuos en cuanto a ejes y encuadres.

La experiencia En Búsqueda se estructura en un esquema complejo, que comprende diversos medios, plataformas, momentos y espacios, las propuestas conceptuales están encaminadas entonces a la construcción conjunta de un universo coherente y verosímil que será narrado de diversas formas. Las visiones estéticas del proyecto no se enfocan entonces únicamente en el desarrollo de la pieza audiovisual sino que estas corresponderán a las visiones halladas en el E-Book y en la intervención urbana.

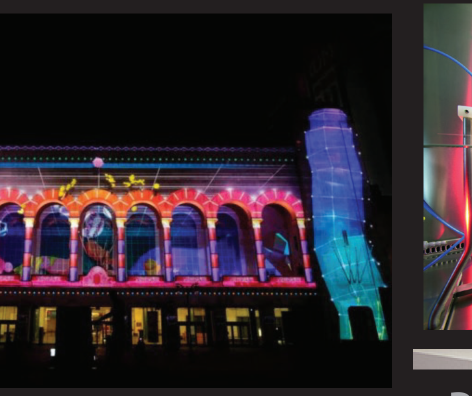

MILLION DOLLAR
NEURAL DIAGNOSTIC
Hangzhou, China
Dr. Peng Zheng
SC03
SC04
HISTORY
www.cinemastrikesback.com


Cyberpunk/Biometría
LA CIUDAD
LA TECNOLOGÍA
F.ZHU APCH50382
GLASS
8:20
99.8°
119/76











AURORA BOREAL

RETROFUTURISMO 20's





VARIEDAD DE COLOR / LUZ / TRANSP

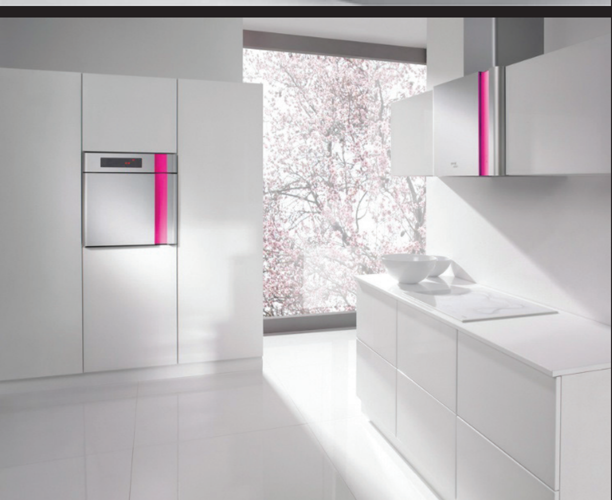
ESPACIO FÍSICO SOBRE EL CUAL PROYE

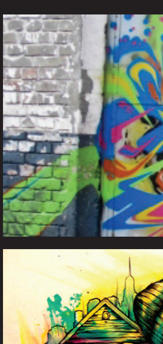
CONCEPTOS



SENSUAL MINIMALISMO

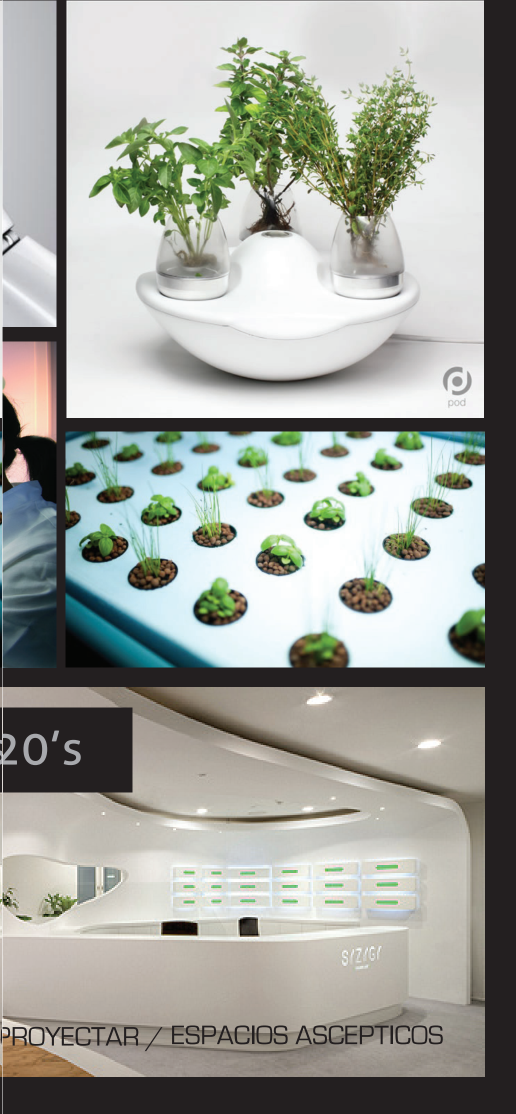






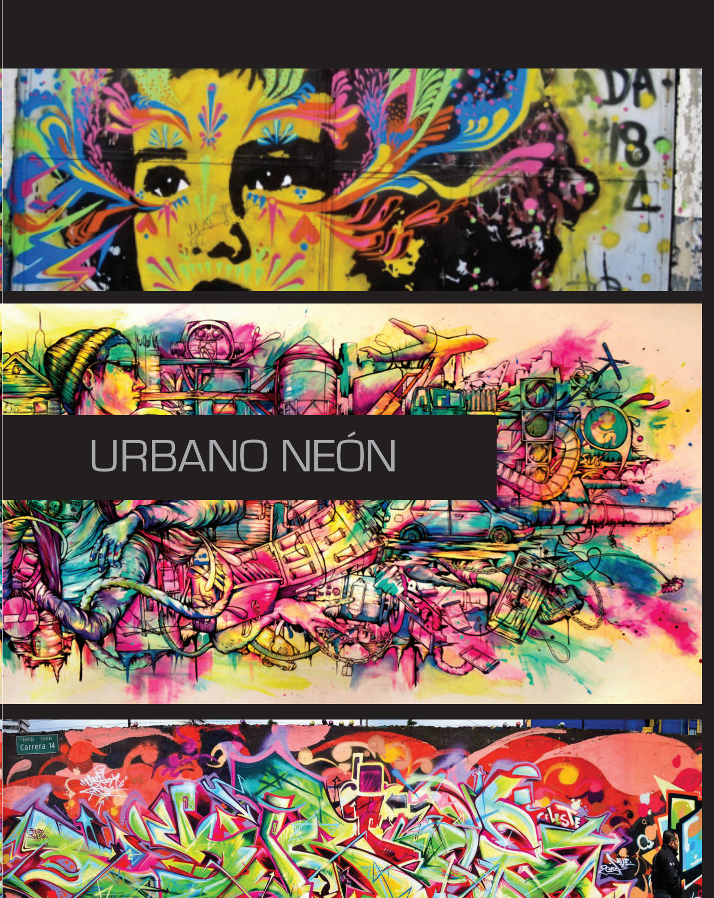


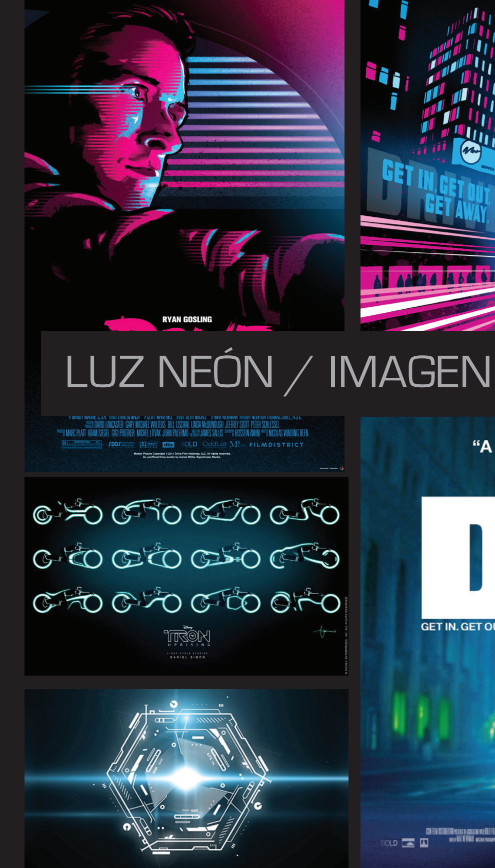



20's
PROYECTAR / ESPACIOS ASCEPTICOS

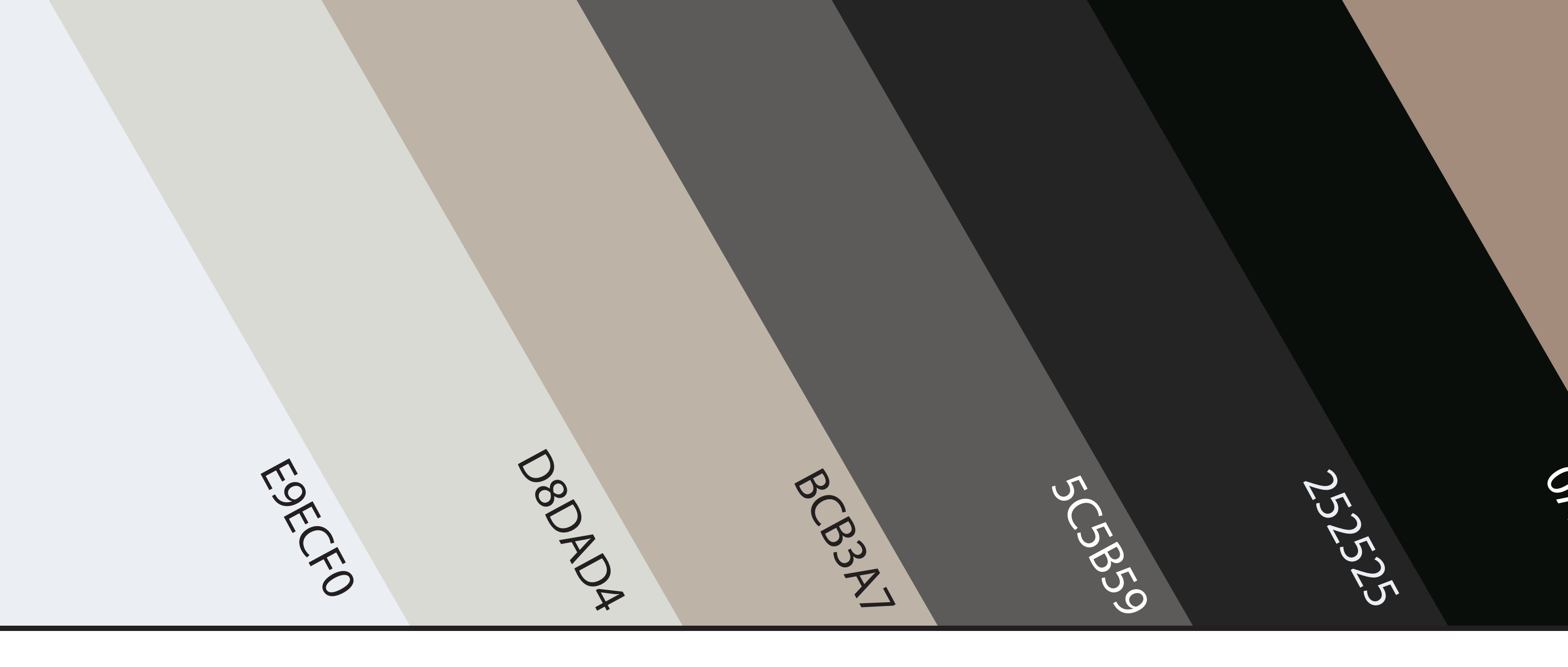

TRADICIÓN


DENSIDAD


URBANO NEÓN


BEST DIRECTOR FESTIVAL DE CANNES
RYAN GOSLING
LUZ NEÓN / IMAGEN


Drive
A FILM BY NICOLAS WINDING REFN
GET IN. GET OUT. GET AWAY.
"A BLOOD PUMPING THRILL RIDE OF A MOVIE"
THE TIMES
Ryan Gosling
DRIVE
GET IN. GET OUT. GET AWAY.
BEST DIRECTOR FESTIVAL DE CANNES



Dirección de Arte

En búsqueda es una experiencia de narración interactiva por medio de la cual se involucra a los espectadores con un recorrido donde se relacionan con los espacios frecuentados por los personajes de la historia, formando una ruta de exploración de ciudad en puntos focales de Bogotá. En esta medida la atmósfera desde el departamento de arte busca acentuar esta ciudad ya existente interviniéndola un poco para acercarla a la propuesta de un futuro cercano donde la principal preocupación son los avances tecnológicos con respecto a las posibilidades biológicas humanas y el desarrollo sostenible del medio ambiente.

La ciudad, el hombre en búsqueda, el desarrollo tecnológico y una banda de crímenes informáticos, son los puntos de partida para enfocar el ambiente de esta narración en un espacio artificial de contrastes entre interiores estériles frente a exteriores turbios. La luz se emplea como un elemento esencial para acentuar colores dentro de una ciudad fría; la transparencia como analogía a la privacidad o la falta de ella; la asepsia como elemento esencial a la hora de mantener la vida; lo digital en medio de los espacios intervenidos por tecnologías de interacción. Se busca exaltar la ciudad y sobre todo nuestra experiencia con respecto a ella, no es una ciudad transitoria, sino un espacio con el cual podemos relacionarnos, y las interrelaciones es algo que se busca construir desde el arte en muchos de los elementos que componen la historia: relación entre espacios, entre dispositivos y personas, y cómo esta relación le da un carácter vivo a lo inerte, una ciudad orgánica.

A100B A28B7B A77548 732F15 451D10 250C0C ED275B A61D2B 47C0BA 32A393 92C83D 36B780 F47F1F F16B22 1495CE 1F4388 A95299 463590

Ambientación y Utilería

El cambio biológico que ha sufrido el mundo en pocos años previos a esta época han generado en la tecnología y los desarrollos científicos, la necesidad de recuperar aquello que se perdió y desperdició indiscriminadamente a lo largo de la historia de la humanidad, por ello se busca potenciar los procesos menos dañinos para el ambiente y fomentar un estilo de vida más ecológico, más centrado en las necesidades biológicas del hombre.

Basado en esta proyección, en este futuro cercano que se plantea, aparecen las calles de una ciudad caótica y destruida a lo largo de la historia, frente a unos interiores armónicos y asépticos donde se explora el modo de potenciar las capacidades biológicas humanas en conjunción con el desarrollo de tecnologías biométricas.

La ambientación busca apropiarse de las dinámicas de los exteriores de Bogotá como un espacio que se dibuja entre lo entrópico y lo urbano callejero. Calles nocturnas de una ciudad llena de luz artificial, reflejos, destellos y velocidad, frente a calles diurnas solitarias, desgastadas, naturalistas y de bajos contrastes. Para este propósito, se van a utilizar espacios del sector financiero del centro de la ciudad para las imágenes nocturnas y de la zona histórica para los espacios diurnos.

En los interiores, la ambientación manejará también dos atmósferas principales: Los espacios donde se mueve la banda más sofisticados, y aquellos donde el público continuará la experiencia de búsqueda. Por un lado se encuentran las oficinas y el laboratorio las cuales manejarán una tonalidad fría inclinada hacia los tonos lila y azules, con mobiliario que tenga las características de las necesidades que han ido surgiendo en el hombre en cuanto a la comodidad del usuario; tenemos entonces figuras sinuosas, modulares y adaptables en elementos de fácil portabilidad donde se simplifica cada vez más la forma, y se aligeran los materiales.

El espacio del laboratorio clandestino de la banda se presenta como un escenario esencial debido a que es aquí donde se construyen los elementos que mueven la narración; tenemos entonces bancos genéticos de estudio para el desarrollo de tec-

nologías biométricas que buscan almacenar memorias, arraigadas en la mente, en dispositivos.

Del mismo modo como ha sucedido con previos inventos de la humanidad, siempre surge un temor con respecto a los alcances que éstos puedan llegar a tener, y en el caso del trabajo que desarrolla esta banda es una apuesta a la pérdida de privacidad; tomando en cuenta ese principio, muchos de los elementos que emplean los personajes y que ambientan los espacios, se manejarán en materiales con transparencias, pues en la medida que evoluciona la capacidad humana para ingresar en la mente ajena, cada vez es más incontrolable el acceso público a la privacidad, tal como lo son pantallas que se pueden ver de más de un frente, o el solo hecho que no hayan barreras de visualización en los dispositivos más básicos como los móviles aquí planteados de pantallas traslúcidas.

Tanto este laboratorio como las oficinas manejarán una estética minimalista donde se busca la mayor posibilidad de simplificación de las formas. Espacios libres de suciedad, blanquecinos, con puntos de color vibrantes en luces y en líquidos (elementos cristalinos), que construyen su propia atmósfera incluyendo la naturaleza dentro de los sintético de sus componentes arquitectónicos (Naturaleza contenida).

El otro tipo de espacio de interior, es el bar donde trabaja Mónica y otros lugares que los participantes de la experiencia recorrerán con el fin de recolectar pistas para hacer el seguimiento de la historia. Estos lugares manejan una tonalidad ligeramente más cálida en los colores y más acogedora en las formas de la ambientación (mobiliario y utilería), pues son espacios comunes en los que se refugian los personajes de este mundo artificial en el que se mueven.

A nivel de utilería y en relación con la experiencia interactiva, se plantean unos espacios con elementos programables desde cualquier ubicación, generando una interacción entre dispositivos de modo inteligente y adaptable a las necesidades humanas que se caracterizarán además por su capacidad modular y su carácter de portabilidad (Ligeros, pequeños). En medio de estos elementos se incluyen dispositivos que se manipulan mediante tecnologías de interacción: realidad aumentada, Project mapping, realidad mixta, superficies táctiles.

Colores, Texturas y Formas

La paleta de color se inspira en los tonos de una aurora boreal por sus tonos fríos y fuertes que contrastan con la planicie del cielo y sobresaltan el ojo humano. Son los colores que resaltan en el movimiento de las noches citadinas y se exploran como una alternativa a la frialdad manejada en solo azules y grises.

En vista que los elementos y los interiores buscan una estética de alta tecnología, predominaran de materiales los metales plateados y negros, el vidrio frost, acrílico y la resina; todos ellos en texturas lisas y limpias para la ambientación, dispuesta en formas pentagonales y fragmentadas en algu-

nos sectores, junto con una estética sensual minimalista con formas más orgánicas fusionadas con espacios de vacío que permiten la intervención y el crecimiento de especies vegetales que ambienten las locaciones.

Maquillaje y Vestuario

Por su parte el vestuario será el contraste con la ambientación en cuanto a texturas pues se busca algo más rugoso para darle un poco más de carácter a los personajes dentro de este mundo liso y prístino.

El vestuario de la banda teniendo en cuenta que al tiempo son cabezas principales de una prestigiosa compañía de seguridad electrónica, visten de modo sofisticado, con trajes formales de textiles que les permiten moverse con facilidad y tienen posibilidades de adaptación para el entorno aséptico que deben manejar en el laboratorio. Telas que permiten una movilidad libre con diseños que al igual que la ambientación tienen detalles de espacios vacíos, con texturas entre sinuosas y geométricas, colores fríos en tonos fuertes acercándose un poco más a los azules y morados, y transparencias.

El vestuario se aprovechará, en pequeños elementos, como parte de la utilería que permite a los integrantes de la banda relacionarse entre sí, e interactuar con los dispositivos digitales que deben manipular.

Por su parte el maquillaje tanto en hombres como en mujeres será naturalista. Las mujeres de oficina manejarán un look sofisticado y sobrio con sombras de uso diurno, poco rubor y labiales de tonalidades púrpuras metalizadas.

Mood Board de Arte



Todo el concepto va enfocado a la alta biotecnología, elementos orgánicos con funciones tecnológicas, en contraste con una ciudad deteriorada, llena de luz y velocidad.

Los instrumentos presentes en la utilería tienen funciones que se activan en red con otros dispositivos y manejan una funcionalidad adaptable y de fácil portabilidad que se relaciona íntimamente con el hombre; la trasparencia y lo táctil como símbolo de la practicidad y la inmediatez de los avances y la simplificación de la forma, el minimalismo como base estética tanto en utilería como en la ambientación.

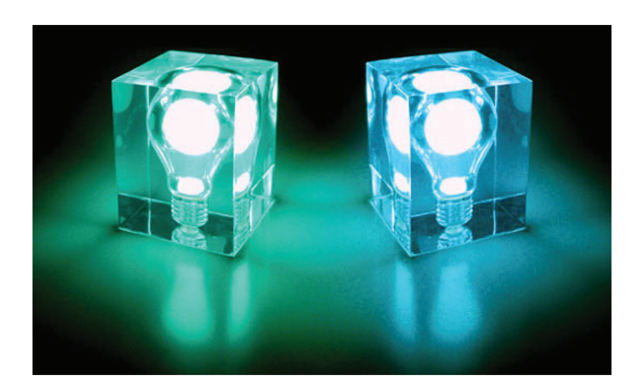
Los colores fluctúan entre el blanco puro y el negro puro, con tonalidades neones hacia los lilas y azules en ciertos puntos de atención importantes; esta paleta de color en la atmósfera es principalmente fría tanto en exteriores como interiores, pero tiene algunos espacios de interior que disipan un poco la frialdad gene


AMBIENTACION
VESTUARIO
UTILE

ral con un ambiente más acogedor y ligeramente cálido.

La arquitectura y escenografía buscan acentuar la grandeza de la ciudad y de ciertos espacios en particular, de noche, edificios altos e iluminados llenos de reflejos con aire cosmopolita, e interiores con texturas lisas y sinuosas blanquecinas adecuadas con espacios vacíos, traspasables. De día, la arquitectura se adjunta a una ciudad más urbana, más callejera, con pasajes solitarios, y construcciones abandonadas, de acceso más cercano, casonas; en este último espacio predominan las texturas rugosas del escombro, la suciedad, el desgaste de una ciudad abusada por el paso del progreso.

El vestuario por su parte se enfoca principalmente en la sofisticación y simplificación de la forma, trajes Slim fit, texturas rugosas para darle sobriedad y algo de resalte a los textiles con respecto a los espacios lisos del interior principalmente. Transparencias, estampadas, monocromas. El color se concentra en tonos fríos, entre los grises azulados y blancos con acentos focalizados en ciertas prendas de uso útil en relación con dispositivos de manipulación electrónica.

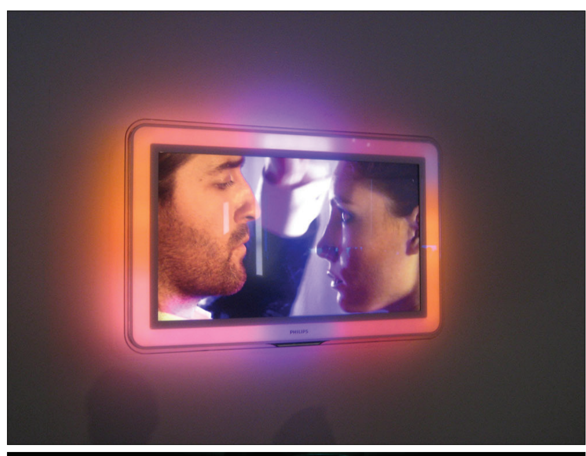


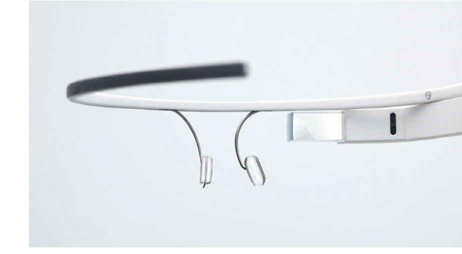




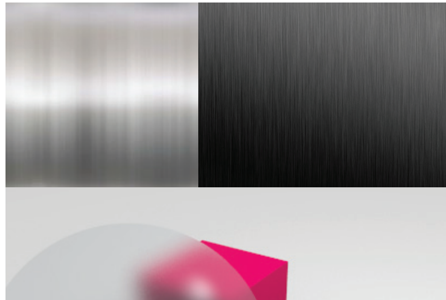


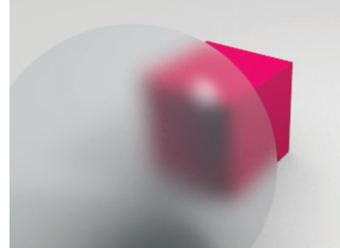








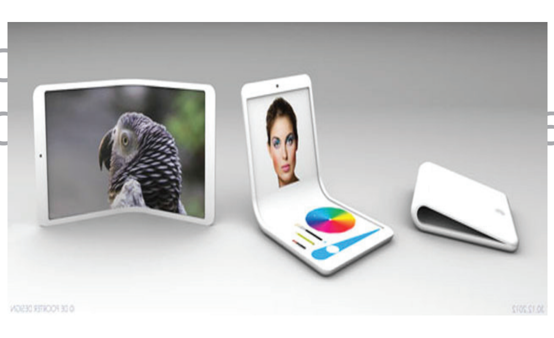


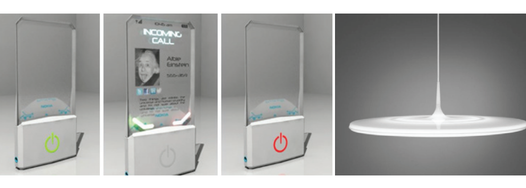


Autores: Carol Peña y Juan Camilo Torres.

VIDRIO/ RESINAS/ ACRÍLICO/ PLÁSTICO MATE/ METAL CLAR

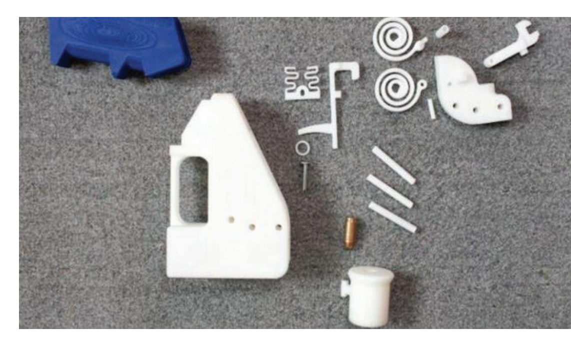




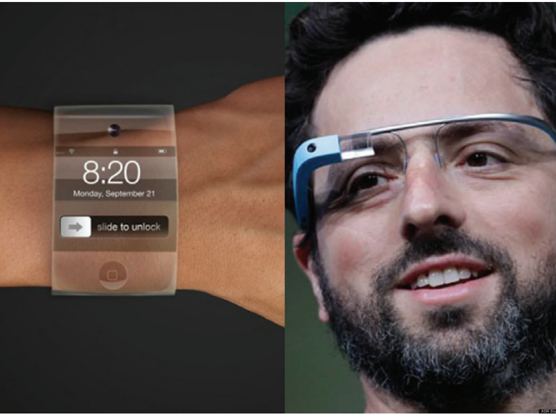
















RO/LEDS/NEÓN

MINIMAL - MEZCLA DE MATERIALES - CORRESPONDENCIA A BANDOS

Ilustración

Concept drawing e ilustración para E-Book

La ilustración de En Búsqueda será manejada de forma digital a partir del lenguaje vectorial que enfatice su carácter virtual y tecnológico. Inspirados en la luz, en los matices cromáticos de las luces artificiales del neón y la fluorescencia propios de la vida nocturna en la ciudad, y en la combinación lumínica de la aurora boreal, se propone una gama cromática hacia el cian y el magenta, aplicándose zonas de color plano y degrades.

Las ilustraciones en general tenderán a lo colores antes citados, sin embargo en los ambientes, objetos y situaciones referentes a la empresa de seguridad biométrica se manejará el verde fortaleciendo el concepto del regreso a lo natural a partir de la experimentación.
En las imágenes se mantendrá un tono general a todo el plano: Hacia azules y negros para ambientes nocturnos y hacia blancos y grises cuando se trate de escenas durante el día. Sin embargo se manejarán énfasis cromáticos que acentúen piezas claves en la diagramación. En interiores se estallará un poco el color tornándose ligeramente verdoso con puntos de luz muy fuertes hacia el cian, verde y magenta.

Para los objetos se manejará un lenguaje limpio en la línea, con formas curvas, superficies planas y brillantes. Se hará uso de transparencias a distintos niveles de opacidad para representar el papel que juega la luz dentro de la experiencia de En Búsqueda. En cuanto a los materiales, se trabajarán los polímeros con suaves iluminaciones y los metales con brillos focales fuertes a partir de degrades cromáticos.

Se hará uso de líneas de contorno para resaltar fragmentos de color más claro y acentuar el contraste forma-fondo, así como los movimientos y el dinamismo de la imagen. Se propone el uso de contraluces que permitan poner al personaje como silueta en distintos niveles de la composición. De igual manera, para escenas cuyo foco se encuentra en primer plano, se representará la ciudad en el fondo manejando el mismo lenguaje de siluetas.



Referente de ilustración vectorial. Por: Killian Eng.

Se dará cierto protagonismo a los elementos arquitectónicos a partir de niveles de detalle que permitan caracterizarlos como propios a Bogotá, ciudad en donde sucede la experiencia. Para esto se trabajará a partir de imágenes fotográficas que brinden las herramientas para enriquecer el lenguaje y la comunicación del escenario.

Autor: Nataly Guzman



Dirección de Fotografía

En Búsqueda es una experiencia audiovisual interactiva que construye una atmósfera fotográfica que tiene como objetivo principal adecuarse a las necesidades narrativas de una puesta en escena conformada a partir de la hibridación de diversos lenguajes que dialogan e interactúan desde un mismo espacio; La ciudad como arquitectura dramática. Donde finalmente todo convergerá en un espacio cinematográfico, en el cual el documental y la ficción mantendrán una delgada línea de indefinición entre sus límites. Estas particulares características y necesidades de la experiencia, hacen que la propuesta transmedial que se plantea desde la fotografía comprenda múltiples propuestas que respondan a los diversos lenguajes desde los que se narra esta historia.

El E-Book

En primera instancia, para el desarrollo interactivo del Ebook a través de la ciudad como hilo narrador, la fotografía se propone intervenir los espacios en que van a tener lugar para la interacción con el Ebook. La idea es a partir de luces de neón crear un tipo de ruta señalizada que identifique fácilmente los distintos espacios y a su vez cree una atmósfera contrastante, llamativa y agresiva.



La iluminación

Se manejará para los vídeos actuados con alto contraste entre radio (3:1) y Ratio (5:1) en los casos del secuestro y la primera muerte. Para el robo la iluminación va a ser de bajo contraste y tendrá una tendencia hacia los grises. En el caso de la documentación es fundamental construir una iluminación que permita el seguimiento de la experiencia, en este caso es fundamental la referencia de la fotografía de Casavettes donde está diseñada para permitir una movilidad del actor y la cámara.

Para El bar en contraposición a todo el resto de las locaciones se plantea una luz de alto contraste que genere cierta calidez y confidencialidad en lainteracción entre Mónica y Alex. Para los exteriores de día se maneja la luz natural como principal recurso, de noche por el contrario se busca que exista una intervención urbana que construya espacios de Bogotá contrastándolos con luces de neón y luz negra, Como referencia está el docu-mental de José Luis Arzuaga que muestra una Bogotá de los sesenta iluminada y viva.

Está búsqueda es primordial en cuanto a la creación de espacios móviles donde el alto contraste de luces contenga la fuerza y movimiento de una gran ciudad y a su vez de una historia que transcurre a ritmo acelerado.

La cámara

En cuanto al uso de la cámara la narrativa exige una visión a través de múltiples cámaras, formatos y texturas, Sin embargo la cámara principal es la Black magic, que permite una calidad de imagen que resalte las texturas, colores, luces y formas que se ven a través de toda la experiencia, además su rango dinámico permite manejar una mayor gama de contraste y visualizar los grandes entornos de la ciudad. Por otro lado la cámara de apoyo y de interiores será la 7D, que permite un buen registro de color y facilidad en su manejo. También se hará uso de la go pro que será la cámara aérea, que construirá la atmósfera de persecución, adicional a esto se usarán cámaras de baja calidad para dar la sensación de cámara de vigilancia, las cámaras de celular tendrán una relevancia en cuanto al manejo

que se dará por parte del participante. También se propone el uso de una cámara de apoyo que permita mover el shutter en las secuencias de la calle que refuercen la sensación de velocidad.

LOS OBJETIVOS

Dentro de la lógica de construir una narración de los matices emocionales que contiene la historia. El uso de objetivos análogos es la opción estética que nos permite tener los elementos narrativos de la imagen más apropiados para el desarrollo visual del proyecto, en cuanto a texturas, contrastes, círculos de confusión, viñetas, que se acoplan a la propuesta general y a la propuesta de arte en cuanto al contraste de texturas y paleta de color.

Es de suma importancia en el uso de objetivos, el uso de filtros que refuercen el sentido estético de los mismos, para este fin los filtros de densidad neutra y polarizador. que en ciertos momentos permitirán una captura de imagen idónea.

LA PROFUNDIDAD DE CAMPO

Del uso de la nitidez focal y los círculos de confusión es importante resaltar en primera medida una estética de la ciudad como personaje fundamental en la historia, para lo cual mantener una gran profundidad de campo es indispensable, tanto en las tomas diurnas como nocturnas.

En el manejo narrativo de los personajes, especialmente del personaje principal, la poca profundidad de campo es en los momentos de mayor tensión dramática un importante elemento de incertidumbre y angustia. Así mismo permite la construcción de múltiples planos dentro de un mismo plano, reforzando la sensación de identidad con el personaje y abriendo un campo visual a la interacción de la ciudad dentro de la experiencia.

Por otro lado en momentos donde la cámara requiera hacer seguimiento o movimientos junto a los personajes, el rango del foco será mayor, permitiendo mantener la mirada sobre lo que sucede en el movimiento.

SHUTTER

El Shutter se maneja para toda la grabación a 30 fps. Sin embargo en ciertos momentos de tensión durante los intervalos de la calle se va a usar el shutter con baja velocidad del mismo modo de Chirstopher Doyle, con lo cual se busca intensificar la sensación de velocidad y tensión en la historia. En contraposición a este método y como una opción adicional de narración desde las posibilidades de la fotografía está el uso de la cámara lenta igualmente en los momentos de angustia, reforzando a modo de contrapunto las sensaciones que trabaja la historia.

EL ISO

Primordialmente la idea estética general es mantener una imagen limpia que permita sentir con mayor fuerza los distintos tipos de textura, tanto de la

ciudad en su contraste entre el caos de las calles y su luminosidad y los espacios de avanzada tecnológica. Para lo cual se mantendrá la mayor parte entre Iso 100 a 400, para las imágenes relacionadas con un punto de vigilancia se usa un iso más alto y para los momentos de mayor dramatismo en el personaje, como por ejemplo el enfrentamiento al final de la experiencia, se propone un Iso un paso más alto del manejado normalmente.

El encuadre

La propuesta de encuadre está acentuada en dos elementos transversales en el desarrollo de la historia; la augusta constante de un personaje que atraviesa una situación que lo envuelve y lo conduce a un destino que depende de las elecciones que tome, todo esto en medio del segundo personaje; Bogotá, una ciudad llena de luz, historias, y un contraste entre una sociedad caótica que es a su vez subterfugio de un mundo tecnológicamente avanzado varios años hacia el futuro. En base a estos elementos es que se construye un encuadre donde se intensifique esta lucha entre el individuo a través de la ciudad, y de la ciudad como narrador simbólico de las sensaciones internas del individuo.

Con ello es importante retomar propuestas como la del cine de Eiseinstein donde se reflejan contrastes equiparables, así mismo el cine de geodfrey regio, basado en la experimentación rusa y alemana del cine de los 20s y 40s de Dziga Vertov, Walter Ruttman, Leni Riefenstalh. En el cual la narrativa se da desde diversos tipos de tomas, incluyendo aéreas donde las ciudades narran todo un discurso ético. En nuestro caso es fundamental retomar todo este tipo de valores de encuadre para crear esa estética urbana y de control y vigilancia que refuerce la puesta en escena. En conjunto a esto es fundamental el referente fotográfico de la cinematografía de Jhon Cassavettes, donde un complejo aparato técnico fotográfico permite mayor libertad y movimiento tanto al actor como a la cámara.

Otro elemento importante en esta construcción estilística es la de las anulaciones de cámara, que además de construir la estética anteriormente expuesta va estrechamente en conjunto con el montaje, que al usar la cámara en ángulos de 30º con relación al personaje, permiten un dramatismo visual de mayor tensión.

El look

La atmósfera visual del video responde a la significación de cada uno de los espacios que se crean. Podemos hablar de cuatro tipos de espacios que se caracterizan por una atmósfera propia; La ciudad de día, La ciudad de noche, Los interiores de alta tecnología y los interiores de la Bogotá actual.

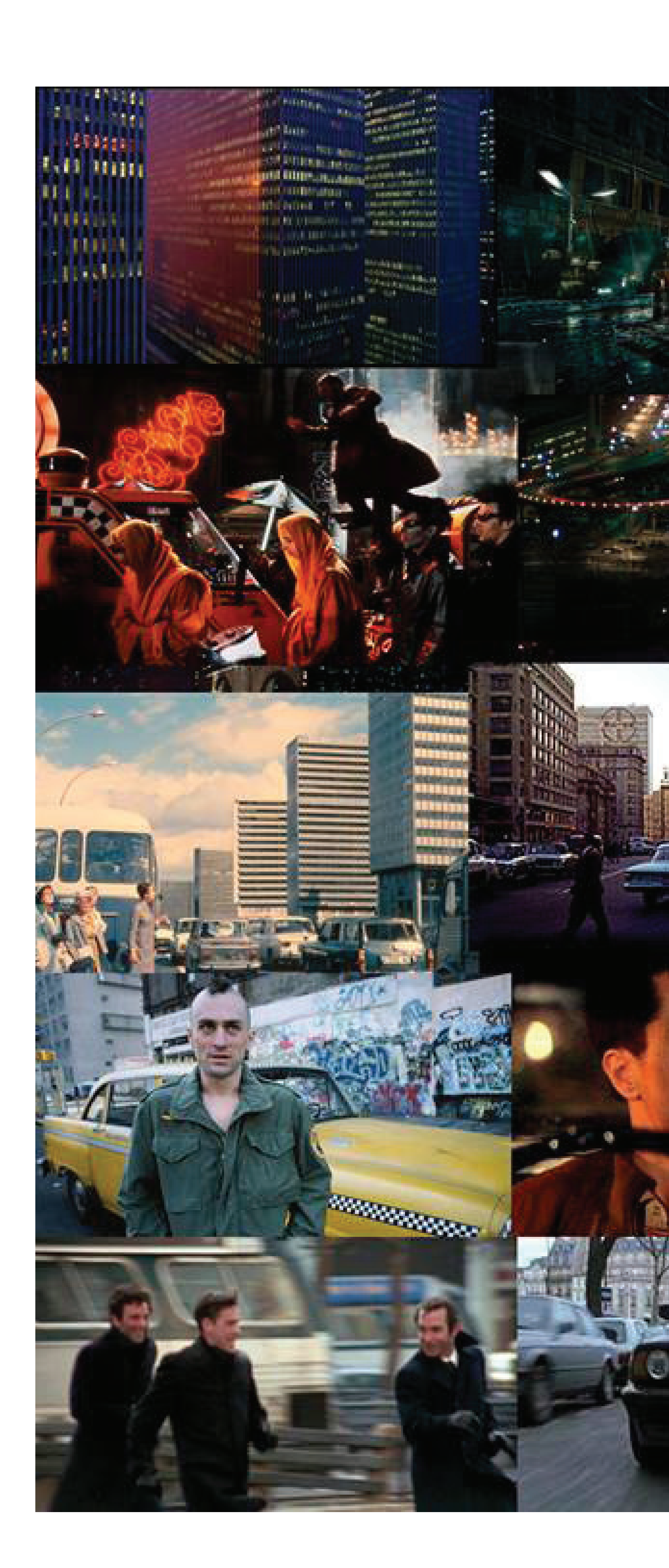
La ciudad de día se caracteriza por una variada gama de tonos que van desde el atardecer naranja, pasando por visos rosa y culminan en la hora azul tras el final atardecer. Todos estos tonos tienen una tendencia grisácea y de altos contrastes, donde resalten los tonos de los edificios y empalidezcan un poco el verde de la naturaleza urbana.

La ciudad de noche es expresión de la inter-

vención urbana, que como ya se había mencionado, rememora la Bogotá de los sesentas dándole un tono futurista, este ambiente contiene una fuerte atmósfera colorida, agresiva donde ciertos focos de luz van a ser muy llamativos y van a generar mezclas de tonos de temperatura. Sin embargo la luz dominante del ambiente será un amarillo con una leve tendencia al verde. Dentro de esta atmósfera se incluyen un ambiente húmedo, donde los reflejos de las luces sobre agua y elementos metálicos y de vidrio interactúan en la narración.

Los Interiores de alta tecnología se dividen en dos atmósferas que corresponden al antagonismo dramático de la historia entre Raúl y la banda. Para los espacios de raúl la atmósfera será de un tono azul que dan las cámaras de vigilancia, y está caracterizado por la penumbra, por el contrario los espacios de la banda son de una temperatura que corresponde a la luz fluorescente y van a estar completamente ilu-minados. Por último tenemos los interiores de la Bogotá cotidiana, donde los tonos amarillos predominan y que buscan, en el caso específico de la Normanda generar una sensación de calidez y confidencialidad.

Autor; Juan Diego Rivera




510 ANT 75

Dirección de Actores

Este proyecto por su carácter de narrativa transmedia, no solo desarrolla una historia a través de diferentes plataformas digitales y mediáticas sino que también cuenta con un complejo y diverso ejercicio actoral en el que encontraremos diferentes tipos de actores trabajando en situaciones comunes.

Las escenas pregrabadas, que serán transmitidas a través videos mostrados en el aplicativo para smartphones con el que el espectador conoce la historia, se trabajarán con ACTORES PROFESIONALES. En el juego como tal contaremos con escenas en las que se encuentran ACTORES PROFESIONALES, ACTORES NATURALES (figurantes y extras) y NO ACTORES que en nuestro caso serán los participantes, quienes finalmente sin ser actores deberán representar un papel protagónico en la historia.

Para los personajes principales será importante un trabajo previo para construir el carácter del personaje y cómo este debe enfrentarse a las situaciones planteadas por la historia, siendo importante aunque sutil la interacción con el público representado a través del participante.

La improvisación será un elemento clave en las escenas donde se trabaja con el participante, trabajo en el cual se deberá hacer un mayor esfuerzo para que cualquier posibilidad de cambio o error sea minimizada por el actor quien será líder en la escena, ya que por la misma constitución de juego en la que se enmarca la historia habrá que preparar al actor para cualquier eventualidad.

Se evaluará la posibilidad que en ciertas escenas o momentos clave del juego el director cuente con la posibilidad de comunicación interna con el actor para puntualizar movimientos o reacciones que conduzcan el buen desarrollo del momento dramático, tal y como sucede en formatos con este mismo tipo de interacción como el reality.

La dirección de actores buscará entonces un tratamiento controlado y minucioso que maneje la psicología en la interpretación en el caso de trabajo con actores profesionales, y la improvisación en un entorno controlado respecto a los no actores. En cuanto a los actores naturales será importante minimizar al máximo su interpretación porque en ellos recae en buena medida la verosimilitud de la historia.

Autor: Sergio Carreño

Sonido

El diseño sonoro de En Búsqueda estará dado para matizar las intenciones dramáticas de las secuencias, dentro de las cuales se reconstruirán diferentes sonidos para enfatizar el carácter de la escena. El latido del corazón, la respiración agitada, los pasos acelerados corriendo por la calle, son el tipo de sonidos que serán reconstruidos y dispuestos de manera enfática dentro de las secuencias.

Con la intención de destacar el protagonismo que la ciudad tiene dentro de todo el proyecto, los sonidos característicos de esta serán protagonistas dentro del audiovisual, los vendedores ambulantes, las emisoras dentro de los almacenes, el ruido de los carros y en general la sonoridad de la ciudad, ambientará el entorno y otorgará un carácter único construido a partir de las particularidades sonoras de la ciudad.

El diseño de imagen/marca de la experiencia "En Búsqueda" incluirá una pieza sonora que acompañe las notificaciones de la aplicación para la lectura de los códigos de realidad aumentada en la intervención urbana, este mismo sonido aparecerá durante la interacción de alex con su celular en la pieza audiovisual.

La música incidental será usada con fines dramáticos y tendrá una fuerte presencia dentro de las secuencias, marcará la intensión y el ritmo dentro de las acciones con el fin de intensificar las sensaciones. Escenas de búsqueda y persecución estarán marcadas por una música intensa que acompaña el ritmo de los planos, musicalización que se irá transformando paralelamente con el desarrollo de la historia y la acompañara dramatizando los momentos claves en el audiovisual.

La pieza sonora principal será una composición de música electrónica orginial, buscando corresponder también a lo previsto en el diseño de la imagen de marca. Piezas sonoras diegéticas serán de generos cercanos a los boleros, Jazz y Blues.

Montaje

En Búsqueda será un audiovisual de acción y ciencia ficciónen el cual sus protagonistas estarán sometidos al contrarreloj, a la tensión y a la adrenalina. Su montaje segmenta las secuencias en múltiples planos con el fin de generar ritmos en escenas como las persecuciones; estará grabado a partir de varias cámaras que capturan la acción desde diferentes puntos de vista, con lo cual se tendrán varios cortes en acción generados por la multiplicidad de dispositivos de registro.

Durante los 7 minutos de duración se buscara transmitir en el espectador las emociones y la adrenalina que sienten los protagonistas, rítmicamente se dará una introducción que permita conocer brevemente el conflicto, para entrar directamente al clímax, a una búsqueda, a un escape y a una carrera por la vida de parte del protagonista.

El despliegue técnico pensado para el momento del rodaje hace correspondencia en el montaje, en el cual el artificio de las múltiples cámaras, la inclusión de música incidental y un montaje rítmico participan en la construcción de un audiovisual dinámico y emocional.

La difusión de esta pieza se realizara principalmente por internet y las redes sociales, que se caracterizan por los contenidos efímeros y de corta duración, por lo cual los primeros minutos del audiovisual serán determinantes en el momento de capturar al espectador. En consecuencia con la propuesta transmedial, la exposición de determinados lugares en la ciudad será de especial importancia, pues serán estos lugares en los que se lleva a cabo la experiencia de intervención urbana. Las transiciones, encuadres y ritmos corresponden con la estética de acción y ciencia ficción que se plantea desde el E-Book, con lo cual el audiovisual funcionara dramática y estéticamente como una extensión de la historia narrada en la publicación.


EN/
BÚS
QUE
DA

Cronograma

TAREAS	JUNIO				JULIO					AGO	
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6	SEMANA 7	SEMANA 8	SEMANA 9	SEMANA 10	SEMANA 11
	2 A 8	9 A 15	16 A 22	23 A 29	30 A 6	7 A 13	14 A 20	21 A 27	28 A 3	4 A 10	11 A 17
PRODUCCIÓN											
Diseño de producción											
Consecución de permisos											
Conformación del equipo											
Firma de contratos con equipo de trabajo											
Compra de desgloces de arte y fotografía											
Casting											
Alquiler de equipos											
Alquiler de locaciones											
compra de host para página web											
Escribir informe de gestión											
Entrega de informe de gestión											
Evento de divulgación											
MEDIOS											
E-Book											
Dibujar StoryBoard para animaciones de E-Book											
Ilustrar el E-Book											
Diagramar E-Book y versión imprimible											
Lanzamiento de E-Book											
Página Web y redes											
Desarrollo de visuals para página web y aplicación											
Comunity Manager											
Lanzamiento de página web											
Intervención Urbana											
Publicación del aviso en prensa											
Diseño de impresos interactivos											
Impresión de contenidos											
Instalación y montaje											
Lanzamiento de intervención urbana											
DESARROLLO											
Programación de la aplicación para smartphones											
Animación de interactivos para E-Book											
Animación de Motion Graphics para audiovisual											
Programación de la página web											
AUDIOVISUAL											
Pre producción de Rodaje											
RODAJE											
DIRECCIÓN GENERAL											
Diseño de producción y dirección											
Liderar mesas de trabajo											
Plan de Rodaje											
DIRECCIÓN DE ARTE											
Desarrollo del libro de arte											
Desglose de arte											
Consecución y construcción de elementos											
Montaje de escenografía y ambientación											
FOTOGRAFÍA											
Desarrollo de la propuesta de fotografía											
Desglose de fotografía											
Cunsecución y construcción de elementos											
DIRECCIÓN DE ACTORES											
Casting											
Ensayo con actores / cámara											
EDICIÓN											
Edición y montaje											
Montaje de sonido											
Finalización											
Desarrollo de pieza musical											

OSTO		SEPTIEMBRE					OCTUBRE				NOVIEMBRE		
SEMANA 12	SEMANA 13	SEMANA 14	SEMANA 15	SEMANA 16	SEMANA 17	SEMANA 18	SEMANA 19	SEMANA 20	SEMANA 21	SEMANA 22	SEMANA 23	SEMANA 24	SEMANA 25
18 A 24	25 A 31	1 A 7	8 A 14	15 A 21	22 A 28	29 A 5	6 A 12	13 A 19	20 A 26	27 A 2	3 A 9	10 A 16	17 A 23

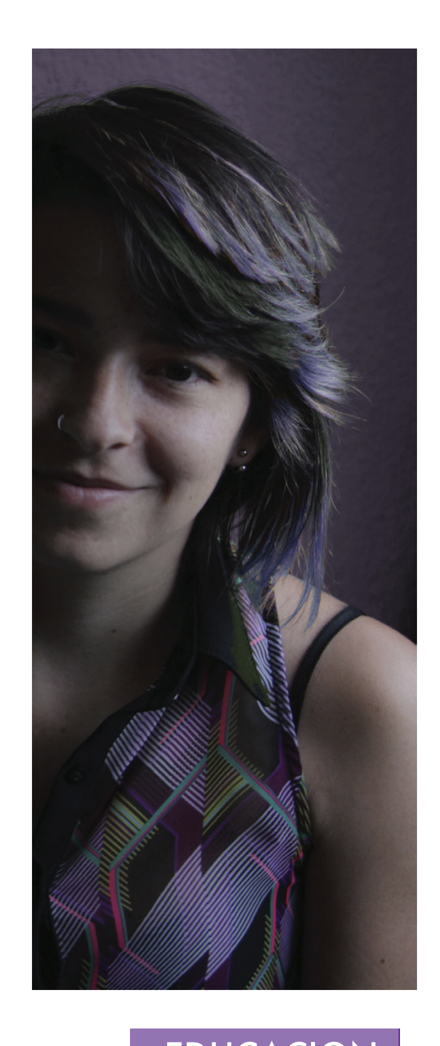
Presupuesto

COD.	Ítem	Unidad	Cantidad.	Vr. Unitario	Vr. Total en pesos	Total ítem	Subtotales	Totales en pesos
	PRESUPUESTO TRANSMEDIA 2014: En Búsqueda							
	Audiovisual-E-book-Web-Intervencion Urbana- Impreso							
1	**RECURSOS HUMANOS**						**5.800.000**	**5.800.000**
1.1	**PRODUCCIÓN GENERAL**					**3.300.000**		3.300.000
1.1.1	Producción general	Paquete	1	900.000	900.000			900.000
1.1.2	Dirección general	Paquete	1	2.400.000	2.400.000			2.400.000
1.2	**AUDIOVISUAL**					**2.000.000**		2.000.000
1.2.1	Dirección de actores	Paquete	1	200.000	200.000			200.000
1.1.2	Dirección de arte	Paquete	1	1.000.000	1.000.000			1.000.000
1.1.3	Dirección de fotografía	Paquete	1	800.000	800.000			800.000
1.3	**MEDIOS E IMAGEN**					**500.000**		500.000
1.3.2	Diseñador gráfico	Paquete	1	500.000	500.000			500.000
2	**PREPRODUCCIÓN**						**350.000**	**350.000**
2.1	**AUDIOVISUAL**					**150.000**		150.000
2.1.1	Casting	Paquete	1	150.000	150.000			150.000
2.2	**E - BOOK**					**200.000**		200.000
2.2.1	Story board	Paquete	1	200.000	200.000			200.000
3	**PRODUCCIÓN**						**15.995.000**	**15.995.000**
3.1	**ASISTENTES**					**1.600.000**		1.600.000
3.1.1	Luminotécnico (*Gaffer)*	Días	3	100.000	300.000			300.000
3.1.2	Electricista	Días	3	100.000	300.000			300.000
3.1.3	Asistente de cámara 1	Días	3	50.000	150.000			150.000
3.1.4	Asistente de cámara 2	Días	3	50.000	150.000			150.000
3.1.5	Asistente Helicam	Días	3	50.000	150.000			150.000
3.1.6	Asistente de arte 1	Días	3	50.000	150.000			150.000
3.1.7	Asistente de arte 2	Días	3	50.000	150.000			150.000
3.1.8	Escenografo	Días	5	50.000	250.000			250.000
3.1.9	Sonido	Días	3	66.667	200.000			200.000
3.2	**INTERVENCIÓN URBANA**					**1.000.000**		1.000.000
3.2.1	Impresión de contenidos	Paquete	1	800.000	800.000			800.000
3.2.2	Grafitti	Paquete	1	200.000	200.000			200.000
3.3	**ELENCO**					**780.000**		780.000
3.3.1	Protagónicos	Días	3	130.000	390.000			390.000
3.3.2	Secundarios	Días	3	130.000	390.000			390.000
3.4	**E-BOOK**					**2.650.000**		2.650.000
3.4.1	Programación de aplicación para smartphones	Paquete	1	800.000	800.000			800.000
3.4.2	Animación de contenidos	Paquete	1	700.000	700.000			700.000
3.4.3	Hosting de aplicación	Paquete	1	150.000	150.000			150.000
3.4.4	Ilustración de E-book y contenidos	Paquete	1	1.000.000	1.000.000			1.000.000
3.5	**PAGINA WEB Y REDES**					**1.000.000**		1.000.000
3.5.1	Programación de página web	Paquete	1	800.000	800.000			800.000
3.5.2	hosting	Paquete	1	200.000	200.000			200.000
3.5.3	Community manager	Paquete	1	400.000	400.000			400.000
3.5	**EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES**					**2.650.000**		2.650.000
3.5.1	Alquiler Cámara y accesorios	Días	3	333.333	1.000.000			1.000.000
3.5.2	Alquiler paquete de luces y *grip*	Días	3	300.000	900.000			900.000
3.5.3	Alquiler de Helicam	Días	1	500.000	500.000			500.000
3.5.4	Compras misceláneas de rodaje, accesioros y materiales	Paquete	1	250.000	250.000			250.000

PRESUPUESTO TRANSMEDIA 2014: En Búsqueda

Audiovisual-E-book-Web-Intervencion Urbana- Impreso

COD.	Ítem	Unidad	Cantidad.	Vr. Unitario	Vr. Total en pesos	Total ítem	Subtotales	Totales en pesos
3.6	**MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO**					**4.600.000**		4.600.000
3.6.1	Efectos especiales	Paquete	1	150.000	150.000			150.000
3.6.2	Compras y alquileres ambientación	Paquete	1	500.000	500.000			500.000
3.6.3	Compras y alquileres escenografía	Paquete	1	1.900.000	1.900.000			1.900.000
3.6.4	Compras y alquileres utilería	Paquete	1	1.600.000	1.600.000			1.600.000
3.6.5	Compras y alquileres vestuario	Paquete	1	400.000	400.000			400.000
3.6.6	Compras y alquileres maquillaje	Paquete	1	50.000	50.000			50.000
3.7	**MATERIALES DE SONIDO**					**225.000**		225.000
3.7.1	Alquiler paquete de sonido	Días	3	66.667	200.000			200.000
3.7.2	Compras misceláneas de sonido	Paquete	1	25.000	25.000			25.000
3.8	**LOCACIONES**					**600.000**		600.000
3.8.1	Alquiler de locaciones	Paquete	1	600.000	600.000			600.000
3.9	**LOGÍSTICA**					**890.000**		890.000
3.9.1	Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	500.000	500.000			500.000
3.9.2	Alimentación durante el rodaje	Días	3	130.000	390.000			390.000
4	**POSPRODUCCIÓN**						**2.200.000**	**2.200.000**
4.1	**EDICIÓN AUDIOVISUAL**					**2.200.000**		2.200.000
4.1.1	Edición o montaje	Paquete	1	300.000	300.000			300.000
4.1.2	Colorización	Paquete	1	200.000	200.000			200.000
4.1.3	Animación Motion Graphics	Paquete	1	1.500.000	1.500.000			1.500.000
4.1.4	Sonido	Paquete	1	200.000	200.000			200.000
4.1.5	Música	Paquete	1	250.000	250.000			250.000
5	**PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN**						**600.000**	**600.000**
5.1	**PROMOCIÓN**					**600.000**		600.000
5.1.1	Evento de divulgación	Días	1	500.000	500.000			500.000
5.1.2	Aviso en prensa	Paquete	1	100.000	100.000			100.000
6	**TOTAL**						**24.945.000**	**24.945.000**



Hoja de vida del productor

HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES

Apellidos: Rivera Medina
Nombre: Natalia
Cédula: 1032446283 de Bogotá
Pasaporte: AO653353

Soy una diseñadora interesada en el Diseño de Experiencias y el desarrollo de interactivos. Para mi el diseño y las nuevas tecnologías no pueden desligarse, me gusta pensar en crear el mundo futuro a partir de interactivos, realidad aumentada y el audiovisual.

Portafolio: www.behance.net/natalialarivera

Dirección	Carrera32A #25B-75 T6 Apto. 701
Ciudad	Bogotá.
Telefono	(57) (1) 6948774
Celular	(57) 3206166584
E-Mail	natalialarivera@gmail.com
Profesión	Diseñadora Industrial
Nacionalidad	Colombiana
Estado Civil	Soltera
Fecha de nacimiento	20 de Octubre de 1991

EDUCACION

Colegio

San Jose De Tarbes School. Popayán, Cauca.
Año de grado: 2007.

PREGRADO

Diseño Industrial
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
2007 - 2012

Cine y Televisión
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
2010 - 2013

Diseño de Experiencias
UNIVERSIDAD PONTIFICIA JAVERIANA
2009 I - Intercambio Académico.

Ecodesign
POLITECNICO DI TORINO
2011-2012 - Intercambio académico.

OTROS ESTUDIOS
IDIOMAS

INGLÉS
B2 Cambridge Language Center. Popayán.

ITALIANO
C1 Politecnico de Torino

ALEMÁN
A1 Universidad Nacional de Colombia

RECONOCIMIENTOS

Matrícula de Honor
Universidad Nacional de Colombia
Por los periodos académicos: 2007 - II, 2008 - II, 2009 - I & II, 2010 - I, 2011 - I & II, 2012I & II.

Beca para idiomas e intercambio académico.
Programa de internacionalización de la Facultad de Artes.
Universidad Nacional de Colombia.
2010 - 2011

Beca a la Excelenca Académica para los mejores ICFES de cada departamento.
Universidad del Rosario. Colombia.
2007

PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES ESPECIALES Y PROYECTOS

Desarrollo y exhibición de la instalación interactiva "Conversaciones de Colores"
Punto.Lab - La Noche en Blanco Bogotá.
Oct. 2013 en Bogotá, Colombia.

Desarrollo e instalación de la obra "Revive el río Arzobispo"
Punto.Lab - Alcaldía Local de Teusaquillo
Dic. 2013 en Bogotá, Colombia.

Fundación del laboratorio "Punto.Lab"
Colectivo de diseño abierto para el desarrollo de experiencias interactivas.
Sept. 2013 en Bogotá, Colombia.

Desarrollo del proyecto y video-concepto "El Espacio Transformable"
Tesis de grado Diseño Industrial
En colaboración con Muntante.Lab
Dic. 2012 en Bogotá, Colombia

Ponencia en el foro académico
X & XII Festival de la Imagen de Manizales
2010 / 2012 en Manizales, Colombia.

Natalia Rivera Medina
Diseñadora industrial
CC: 1032446283

Créditos

Fotografías por:
Juan Diego Rivera
Mutante.Lab

Ilustraciones por:
Nataly Guzman
Natalia Rivera
Juan Camilo Torres
Storyboard: Carol Peña

Imagenes tomadas de:

Pág.43: http://www.lacasadelarcerojo.es/2012/02/06/¿blade-runner-o-star-trek/
Pág.58-59:http://drnorth.wordpress.com/2009/10/14/letters-of-note-blade-runner-will-prove-invincible/

Redes Facebook.com/mutante.lab - Twitter.com/espaciomutantel - elespaciomutante.wordpress.com